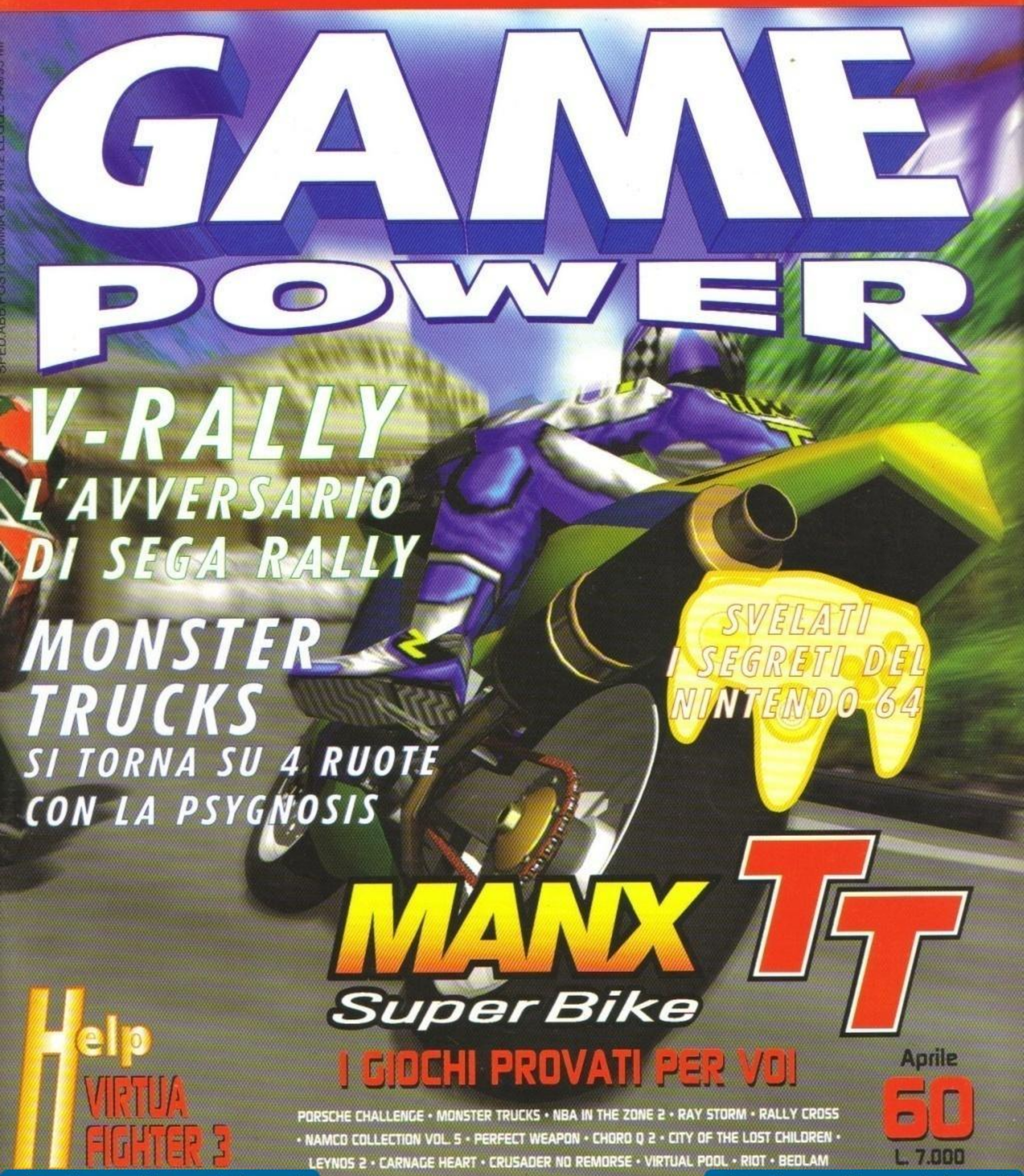
http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI PER NINTENDO • SEGA • SONY

GAME POWER



V-RALLY
L'AVVERSARIO DI SEGA RALLY

MONSTER TRUCKS
SI TORNA SU 4 RUOTE CON LA PSYGNOSIS

SVELATI I SEGRETI DEL NINTENDO 64

MANX TT Super Bike

Help VIRTUA FIGHTER 3

I GIOCHI PROVATI PER VOI

PORSCHE CHALLENGE • MONSTER TRUCKS • NBA IN THE ZONE 2 • RAY STORM • RALLY CROSS • NAMCO COLLECTION VOL. 5 • PERFECT WEAPON • CHORO Q 2 • CITY OF THE LOST CHILDREN • LEYNOS 2 • CARNAGE HEART • CRUSADER NO REMORSE • VIRTUAL POOL • RIOT • BEDLAM

Aprile
60
L. 7.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

C.SO FRANCIA, 11/bis - 10138 TORINO
Tel. 011/43.43.110
Fax 011/43.45.931

NOVITA'

- GIUBBOTTO VIRTUALE PER PICCHIADURO
  LIT. 199.000
- VOLANTE CON PEDALI PER PSX E ULTRA 64

NINTENDO ULTRA 64
Blast Dozer - Turok
Wild Hopper - Doom 64
Blast and Barrel
Rev Limit - Star Fox 64
Killer Instict - Mario Cart 64

SONY PLAYSTATION
Final Fantasy 7 - Virtual Pool
Rally Cross - Test Drive
Necrodome - The Crow

SEGA SATURN
Virtua Fighter 3 - Fifa 97
Die Hard Trilogy
Dragon Force - Dark Savior
Command & Conquer

SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PER CONSOLE

http:// uzione.it e-mail: evo_

ROSCIO & ASSOCIATI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

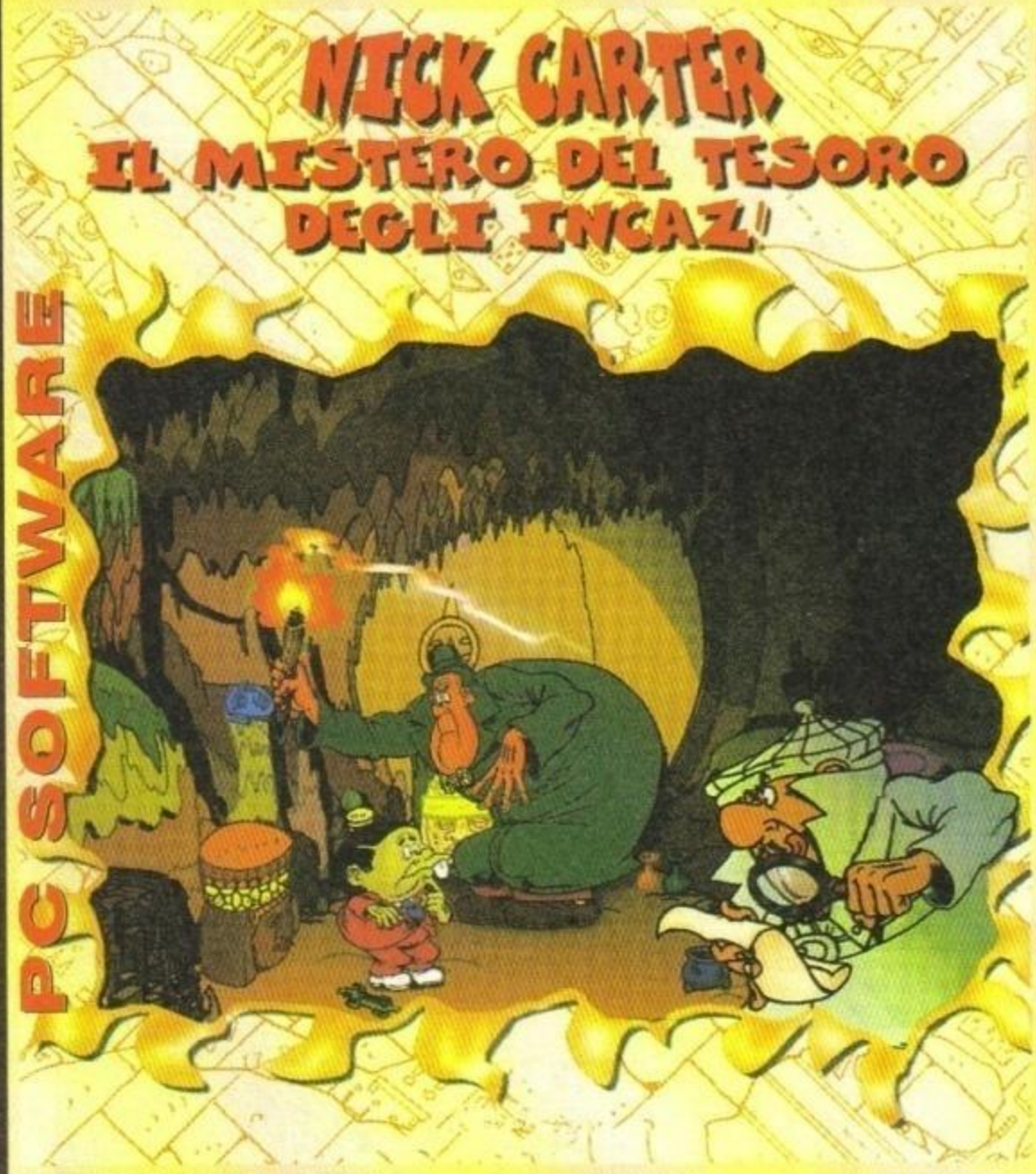
http://www.oldgamesitalia.net/

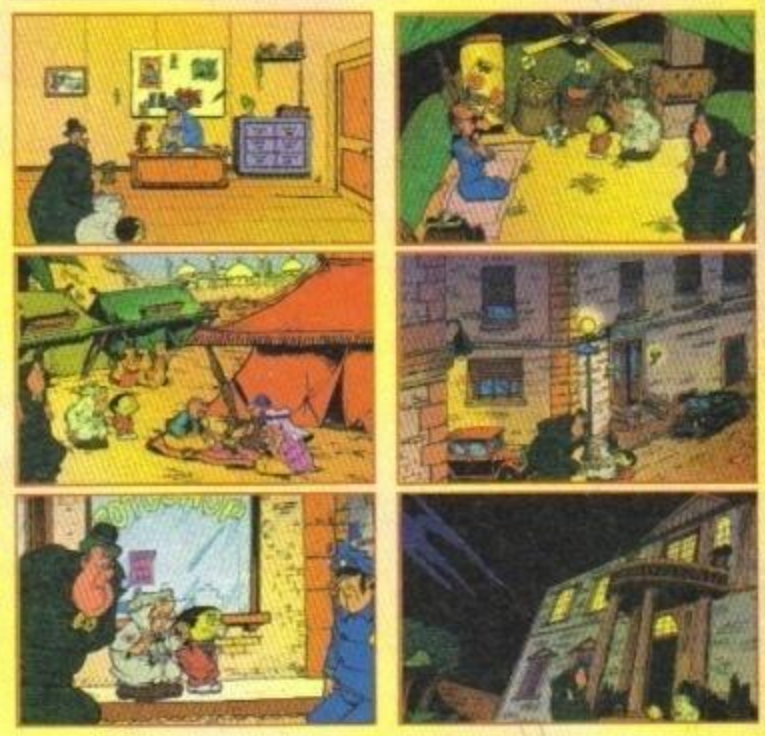
IL FUMETTO IN... CD ROM

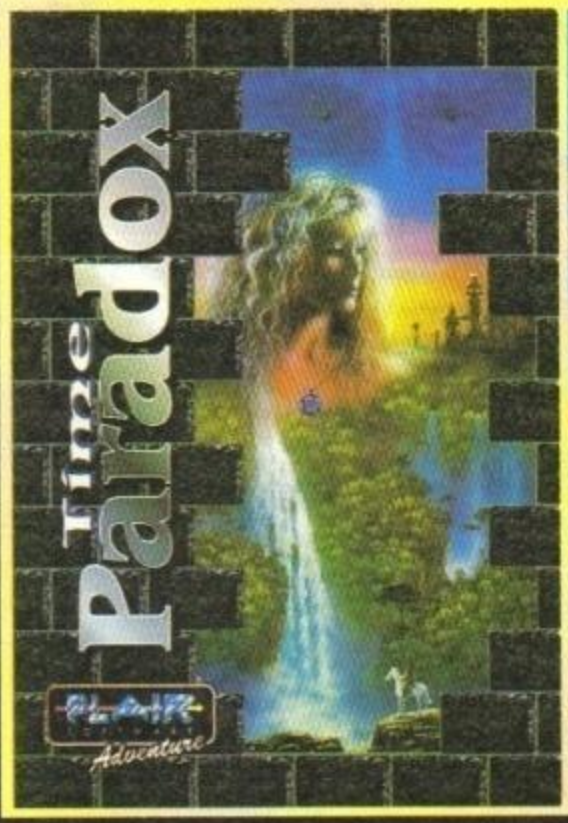
Dice il saggio...

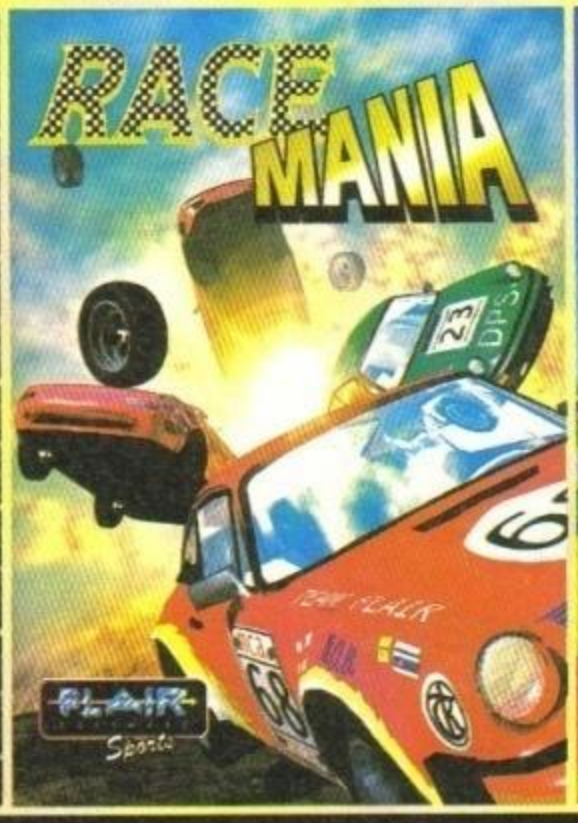
per vederci in anteprima vieni al sito quanto prima!

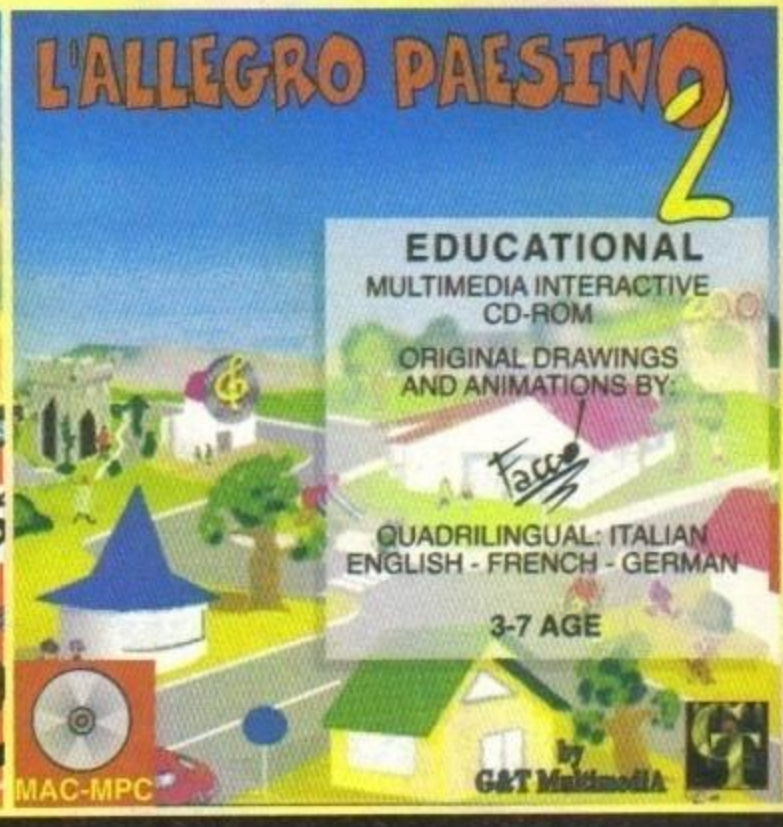
http://www.rimini.com/











TUTTI I NOMI, I MARCHI E LE IMMAGINI RIPRODOTTE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MATCHITALIA

MATCHITALIA s.r.l. - C.so D'Augusto, 193 - 47037 Rimini
Tel.: 0541-50171 - Fax: 0541-25680

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

CONSULENZA EDITORIALE
Giorgio Baratto
random@ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Carlo Barone, Paolo Cupola, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Alessandro Galli, Max Ferrari, Andrea Maselli, Paolo Dente

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutri

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A
GREENPEACE, L'incompiuto, Kuscino, La Dany, Procopio, Iñaki, Babalina, Yuri, Youri, Madness, Principessa

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°784 del 23/11/9
prezzo di copertina L. 7000 arretrati L.14000

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263
L.T. AVANTGARDE
viale Sarca 4 20125 Milano
tel. 02-66103223 fax:02/66106513

FOTOLITO
Typing - Milano

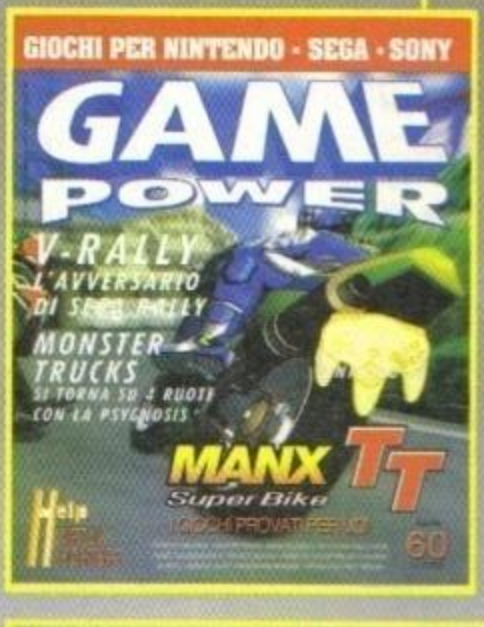
STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

GAME POWER

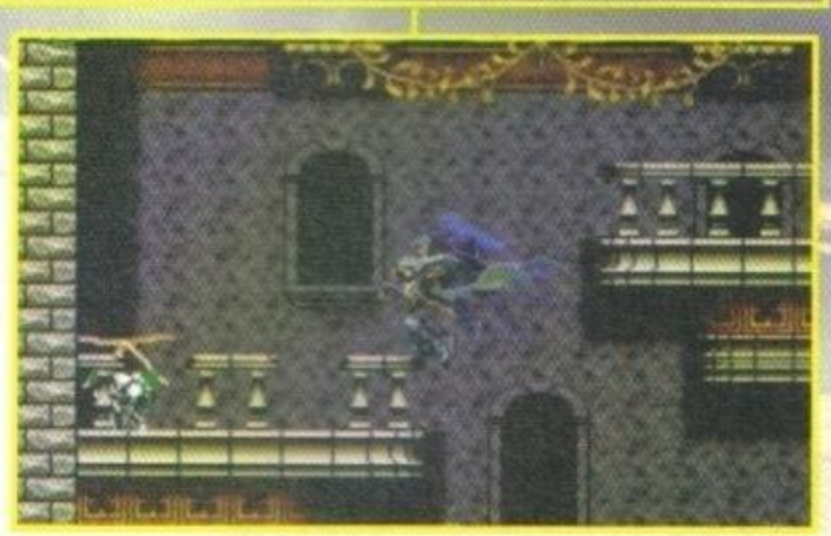
SOMMARIO 60

LA COPERTINA
LA SEGA SI RIPRESENTA CON UN'ALTRA CONVERSIONE PER SATURN DI UN TITOLO DA SALA



"SCUSA ANDREA, MI DARESTI UNA DRITTA SULLA TRIS DI DOMANI?"
G.V. CUTRI

CASTELVANIA X
PAG. 28
GRAFICAMENTE NON È IL MASSIMO, MA PARE SIA DIVERTENTISSIMO!



V RALLY
PAG. 24
DIRETTAMENTE DA LIONE (INFOGRAMES) UN NUOVO GIOCO DI GUIDA PER PSX.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Help

VIRTUA FIGHTER 3 (LOGICAMENTE IN VERSIONE DA SALA) VIENE SPIEGATO IN TUTTO PER TUTTO, OGNI MOSSA DI OGNI PERSONAGGIO

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6
ORMAI CI SIAMO STANCATI DI LEGGERE LE FOLLIE DI APECAR. VOI ANCORA NO?

NEWS

PAG. 15
COSA STA SUCCEDENDO NEL FAGOCITATO MONDO DELLE CONSOLE?

SATURN

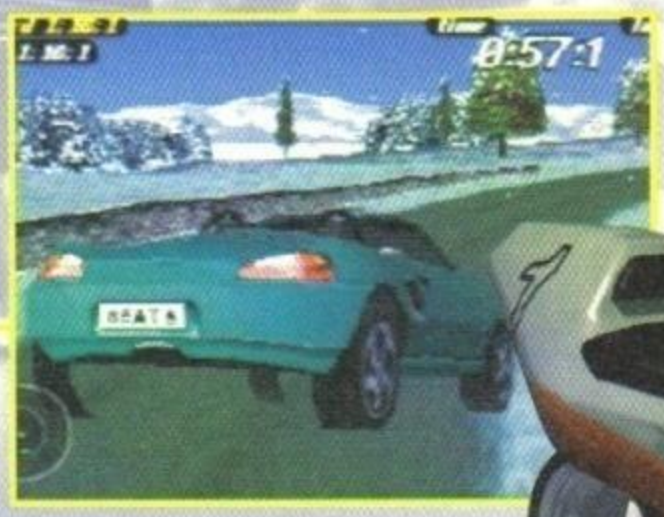
Manx TT	54
Assault Suit Leynos 2	74
Gundam Side Story 3	88
Crusader: no Remorse	94

PLAYSTATION

Porsche Challenge	58
Monster Trucks	63
Virtual Pool	66
The City of the Lost Children	68
Perfect Weapon	72
Bedlam	76
Riot	78
NBA In the Zone 2	80
Carnage Heart	82
Rally Cross	84
Raystorm	86
Namco Museum Volume 5	89
Choro Q 2	90
Adidas Power Soccer Intern.	92

PORSCHE CHALLENGE

PAG. 54
IL GIOCO CHE VEDE COME PROTAGONISTA LA NUOVISSIMA PORSCHE BOXTER DELUDE UN PO'



RALLY CROSS

PAG. 84
SEMPRE IN AUTO, SEMPRE CON MACCHINE DA RALLY, UN TITOLO DI GUIDA NIENTE MALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

negozi

CONSOLES

Da sempre esclusivamente gli originali !

PLAYSTATION

PLAYSTATION SONY	299.000

ACCESSORI PLAYSTATION

cavi e altro

CAVO LINK PLAYSTATION	49.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV	84.900
CAVO SCART PSX	24.900
CONTROLLER EXTENSION CABLE	23.900
EXTENSION CABLE x PSX	15.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MULTI-CASE	32.900

schede di memoria

MEMORY CARD 24Mb DATEL	99.900
MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD SONY Blister	49.900

joystick

DUAL JOYSTICK	99.900
JOYSTICK ANALOGICO	124.900
PREDATOR GUN	79.900
PSX ARCADE JOYSTICK	69.900
RACING CONTROLLER	29.900
SPECIALIZED JOYSTICK	119.900

mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900

pistole

AVENGER PISTOLA	64.900
FAZOR PISTOLA	69.900

volanti

MAD CATZ VOLANTE PSX	129.900
VOLANTE VRF-1	124.900

pad

CONTROL STATION PAD	34.900
CONTROLLER ASCII	69.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER PSX	49.900
JOYPAD EDGE COLOR	39.900
STATION MASTER PAD	39.900
ZERO PAD STREET FIGHTER ZERO 2	34.900

GIOCHI PLAYSTATION

arcade

ALIEN TRILOGY	94.900
AQUANAUTS HOLIDAY	89.900
ASSAULT RIGS	69.900
AYRTON SENNA KART DUEL	84.900
BLAM! MACHINE HEAD	79.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BURNING ROAD	84.900
CHEESY	69.900
CRASH BANDICOOT	94.900
CYBERSPEED	49.900
DARK STALKERS	84.900
DESCENT	59.900
DESTRUCTION DERBY 2	94.900
DESTRUCTION DERBY Platinum	49.900
DIE HARD TRILOGY	84.900
DISRUPTOR	94.900
DOOM	69.900
DOOM:FINAL DOOM	79.900
DRAGON BALL Z Ultimate Battle	99.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
EXCALIBUR	99.900
FIRO & KLAWD	84.900
GALAXY FIGHT	59.900
GEX	49.900
HARDCORE 4x4	89.900
IN THE HUNT	79.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT	89.900
IRON MAN X/O	89.900
JET RIDER	79.900
JUMPING FLASH 2	89.900
KILLING ZONE	73.900
LOMAX	89.900
MECHWARRIOR 2	94.900
MICROMACHINES V3	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	89.900
MOTORTOON 2	89.900
MTV SLAMSCAPE	79.900
NAMCO MUSEUM Vol.1	89.900
NAMCO MUSEUM Vol.2	84.900
NAMCO MUSEUM Vol.3	79.900
NEED FOR SPEED	84.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR.	49.900
PANDEMONIUM	84.900
PENNY RACERS	89.900
PITBALL	79.900
PO'ED	99.900
RAGIN' SKIES	89.900
RAYMAN	69.900
RELOADED	94.900
RESIDENT EVIL	99.900
RESIDENT EVIL Inglese	79.900
REVOLUTION X	29.900
RIDGE RACER Platinum	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION	89.900
ROBOPIT	64.900
ROBOTRON X	89.900
SAMURAI SHOWDOWN	79.900
SKELETON WARRIORS	69.900
SOVIET STRIKE	84.900
SPACE HULK VENGEANGE	79.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79.900
STAR GLADIATOR	89.900
STARFIGHTER 3000	49.900
STARWINDER	99.900
STEEL HARBINGER	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	89.900
SUPERSONIC RACER	79.900
TEKKEN 2	89.900
TEKKEN Platinum	49.900
TEMPEST 3X	94.900
THE INCREDIBLE HULK	94.900
TILT	89.900
TITAN WARS	79.900
TOBAL N°1	89.900
TOMB RAIDER	89.900
TOSHINDEN Platinum	49.900
TUNNEL B1	84.900
TWISTED METAL 2	89.900
VIEWPOINT	79.900
WING COMMANDER III	79.900
WIPE OUT 2097	94.900
WIPE OUT Platinum	49.900
X2	94.900

giochi di società

CHESSMASTER 3D	59.900

pilotaggio aerei

AIR COMBAT Platinum	49.900
TOP GUN	95.900

avventure

BLACK DAWN	89.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
D	69.900
DRAGONHEART	89.900
EPIDEMIC	79.900
KING'S FIELD	79.900
LEGACY OF KAYN	84.900
MEGAMAN X3	99.900
MYST	89.900
SUIKOIDEN	99.900

sport

2 EXTREME	79.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	49.900
ANDRETTI RACING	94.900
BREAK POINT	99.900
CONTRA	99.900
COOL BOARDERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
FIFA '97	84.900
FORMULA 1	89.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	89.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	94.900
MADDEN NFL '97	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	89.900
NASCAR RACING '96	84.900
NBA '97	89.900
NBA IN THE ZONE 2	99.900
NBA JAM EXTREME	89.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	89.900
NHL '97	84.900
NHL FACE OFF 97	79.900
ONSIDE SOCCER	99.900
PGA TOUR GOLF '97	84.900
PLAYER MANAGER	94.900
SLAM 'N' JAM	49.900
SMASH COURT TENNIS	89.900
SPACE JAM	94.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	94.900
TOTAL NBA 97	79.900
TRACK & FIELD	99.900
VICTORY BOXING	89.900

strategia

A IV EVOLUTION GLOBAL	99.900
COMMAND & CONQUER	89.900
SIM CITY 2000	94.900
WARHAMMER Shadow of Horned Rat	99.900
X-COM Terror from the Deep	89.900

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2	179.900

ACCESSORI MEGADRIVE

CAVO SCART MEGADRIVE	19.900
MEGAPAD	29.900

GIOCHI MEGADRIVE

arcade

BATMAN FOREVER	69.900
DONALD IN MAUI MALLARD	59.900
GENERAL CHAOS	59.900
JAMES POND II	59.000
MICKEYMANIA	54.900
MICROMACHINES MILITARY	99.900
PINOCCHIO	99.900
POCAHONTAS	109.900
SONIC & KNUCKLES	59.000
SONIC 3D	109.900
SUPER SKIDMARKS	59.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	84.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900
WORMS	99.900

avventura

THE LAWNMOWER MAN	39.900

sport

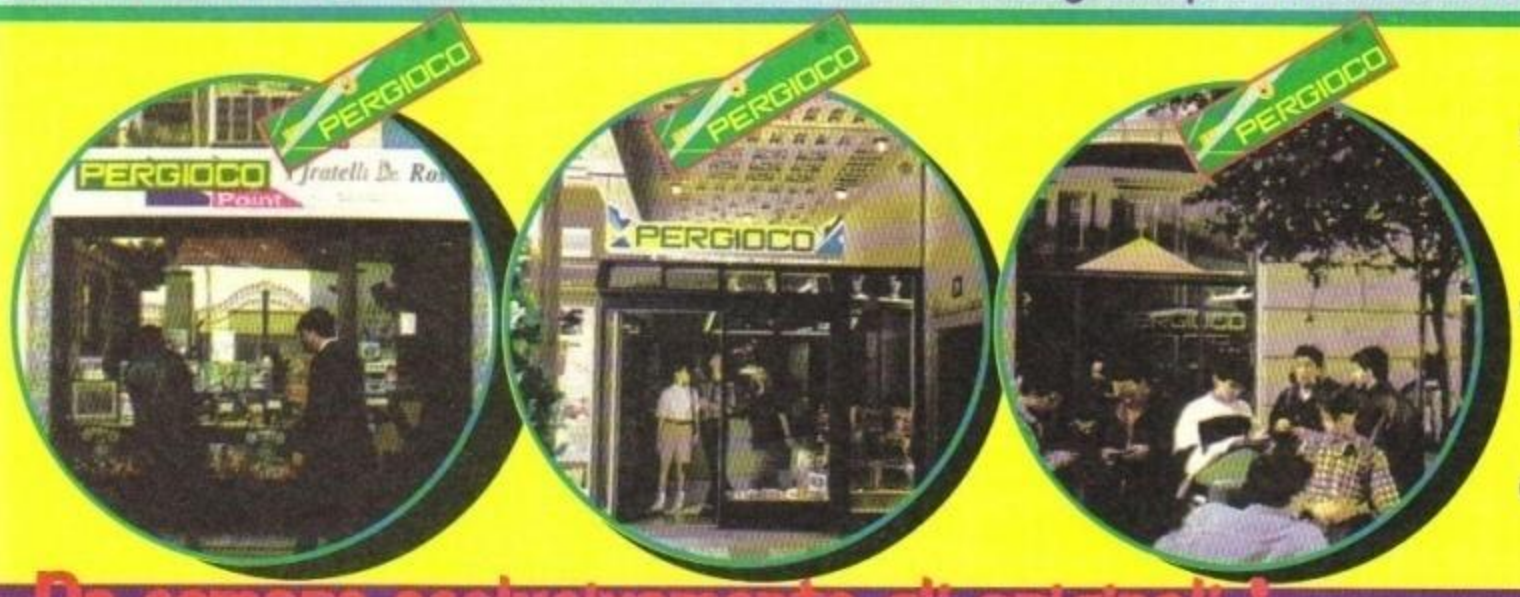
FIFA '97	99.900
MADDEN NFL '97	99.900
NBA '97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA LIVE '96	59.900
NHL HOCKEY '96	59.900
NHL HOCKEY '97	99.900
PETE SAMPRAS TENNIS	54.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** **consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card



negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

NINTENDO 64

NINTENDO 64 PAL Italiano	429.000

ACCESSORI NINTENDO 64

cavi

EXTENSION CABLE x NIN64	15.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900

pad

CONTROL PAD x NIN64	54.900
CONTROLLER x NIN64	54.900

scheda di memoria

MEMORY CARD x NIN64	29.900

volante

MAD CATZ VOLANTE NIN64	139.900

GIOCHI NINTENDO 64

arcade

MARIO 64	119.900
PILOT WINGS	139.900
TUROK Dinosaur Hunter	149.900

avventura fantascienza

STAR WARS	149.900

sport acquamoto

WAVE RACE	119.900

SATURN

SATURN	399.000

ACCESSORI SATURN

adattatori,cavo,convertitore

ADATTATORE UNIVERSALE	49.900
EXTENSION CABLE x SATURN	15.900
UNIVERSAL GAME ADAPTOR	39.900

pad

CONTROL PAD ORIGINALE	59.900
JOYPAD ST-2	29.900
JOYPAD ST-4	44.900
TERMINATOR	44.900
VOYAGER	49.900

pistola

ENFORCER PISTOLA	59.900

scheda di memoria

MEMORY CARD SATURN 16x	119.900

volante

MAD CATZ VOLANTE	129.900
VOLANTE VRF-1	129.900

GIOCHI SATURN

arcade

ALIEN TRILOGY	89.900
BLAST CHAMBER	94.900
BLAZING DRAGONS	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUST A-MOVE 2	74.900
CASPER	99.900
CHAOS CONTROL	69.900
CRIMEWAVE	99.900
DARIUS II	59.900
DOOM:FINAL DOOM	94.900
FIGHTING VIPERS	99.900
HARDCORE 4x4	99.900
JEWEL OF THE ORACLE	94.900
LOADED	89.900
NIGHTS	89.900
NIGHTS + CONTROL PAD	129.900
RAYMAN	69.900
SKELETON WARRIORS	59.900
SONIC 3D	109.900
SOVIET STRIKE	94.900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	89.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	99.900
STREET RACER	89.900
TOMB RAIDER	99.900
TOSHINDEN URA	89.900
TUNNEL B1	79.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89.900
VIRTUA COP 2	109.900
VIRTUA COP II + PISTOLA	119.900
VIRTUA FIGHTER 2	79.900
VIRTUA FIGHTER REMIX	59.900
VIRTUAL ON	99.900

avventure

DARK SAVIOR	104.900
DRAGONHEART	94.900

sport

ANDRETTI RACING	94.900
DAYTONA USA	54.900
DAYTONA USA Championship	109.900
EURO '96	69.900
NBA ACTION	79.900
NBA JAM EXTREME	94.900
PGA TOUR GOLF '97	94.900
SEGA RALLY	74.900
SPACE JAM	94.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.900
WORLDWIDE SOCCER '97	99.900

strategia

COMMAND & CONQUER	109.900

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO ONLY	189.900

ACCESSORI SUPERNINTENDO

adattatore,cavo,convertitore

SUPER GAME BOY	89.900
CAVO SCART STEREO AUDIO VIDEO	29.900
CONVERTER SUPER FX	29.900

pad

SPRINT PAD SN	29.900
CONTROLLER	34.900

GIOCHI SUPERNINTENDO

arcade

BATTLECLASH	59.900
BIG SKY TROOPER	49.900
DIDDY KONG QUEST D. Kong 2	99.900
DIXIE KONG Donkey Kong 3	129.900
DONALD IN MAUI MALLARD	119.900
DONKEY KONG COUNTRY	119.900
EARTHWORM JIM	99.900
F-ZERO	49.900
GHOUL PATROL	69.900
KILLER INSTINCT	49.900
KIRBY'S FUN PACK	99.900
PINOCCHIO	119.900
PUZZLE BOBBLE	99.900
SECRET OF EVERMORE	119.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER MARIO ALL STARS	69.900
SUPER MARIO KART	79.900
SUPER MARIO WORLD	59.900
TETRIS & DR. MARIO	59.900
TINTIN 2 Il Tempio del Sole	114.900
TINTIN IN TIBET	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	114.900

avventure

BREATH OF FIRE 2	129.900
ILLUSION OF TIME	79.900
TERRANIGMA	119.900

sport

F1 POLE POSITION 2	149.900
FIFA '97	109.900
NBA '97	109.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109.900
SUPER HOCKEY	49.900
SUPER TENNIS	49.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129.900
WINTER GOLD	119.900

GAME BOY

GAME BOY	89.000
GAME BOY POCKET	109.900

GIOCHI GAME BOY

arcade

DONKEY KONG	49.900
DONKEY KONG LAND	49.900
DONKEY KONG LAND 2	59.900
DUCK TALES 2	49.900
GARGOYLE'S QUEST	59.900
I PUFFI Travel the World	59.900
KILLER INSTINCT	39.900
KING OF FIGHTERS '95	64.900
LOONEY TUNES	54.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900

PERGIOCO CONSOLES

MORTAL KOMBAT 3	69.900
PINOCCHIO	69.900
POCAHONTAS	69.900
STREET FIGHTER 2	49.900
STREET RACER	54.900
SUPER BATTLE TANK	39.900
SUPER HUNCHBACK QUASIMODO	74.900
SUPER MARIO LAND	29.900
SUPER MARIO LAND 2	49.900
SUPER MARIO LAND 3 Warioland	49.900
TARZAN	44.900
TETRIS	29.900
TETRIS ATTACK	44.900
TOY STORY	59.900

giochi di società

4 IN 1 FUNPACK	49.900
4 IN 1 FUNPACK VOLUME II	49.900

avventura

ZELDA Link's Awakening	39.900

sport

BASEBALL	44.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
F1 RACING	39.900
FERRARI GRAND PRIX	49.900
FIFA '97	64.900
FIFA SOCCER '96	49.900
GOLF KONAMI	59.900
MADDEN NFL '96	59.900
NBA ALL STARS	59.900
RIDDICK BOWE BOXING	69.900
SENSIBLE SOCCER	49.900
SOCCER	59.900
TRACK & FIELD	59.900

PERGIOCO®

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

La primavera deve avervi fatto male al sistema videoludico, oltre che a quello circolatorio: non solo arrivano lettere piene di smancerie e ardite dichiarazioni d'amore sempiterno ai membri della redazza di Game Powder, ma addirittura incontrollabili cronache di conversione dai videogiochi al giardinaggio, complice una pubblicità apparsa proprio su queste pagine. Bisogna dire che un'aria crepuscolare/decadente/romantica avvolge anche il castello in cui recentemente ci siamo trasferiti e quindi vi possiamo capire. Solo, non chiedeteci consigli su come rapire il cuore di questa o quella pulzella, o come incatenare al talamo questo o quell'incrollabile videoplayer: abbiamo già abbastanza problemi per conto nostro, siamo gli uomini più rifiutati e derisi di tutto l'ordine dei giornalisti (che fra un po' verrà abolito, meno male, almeno ritorneremo all'anonimato) e potremmo al limite darvi delle dritte, "storte", per avere più spalle su cui piangere.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

NIENTE DA AGGIUNGERE

Caro Tiz, vorrei attirare la tua attenzione ma soprattutto quella di tutte le case di programmazione, produzione e distribuzione su du un fatto altamente indisponente nel campo ludico nel riguardo dei giocatori italiani. Un'anomalia, un buco nero per niente considerato (tranne che in rari casi) ma che riveste un fattore importante sulla vendita/acquisto da un lato, sullo svolgimento dall'altro, di un preciso genere di giochi: avventure e GdR. Voglio sperare che questa piccola voce serva a sensibilizzare, tramite voi, tutti gli addetti ai lavori, far capire in qualche modo come sia frustrante per il giocatore italiano portare avanti un gioco senza capire cosa in esso si dice, situazione aggravata, con l'introduzione delle nuove console, dalla presenza del parlato. Qualche esempio per far capire meglio la situazione, magari capovolgendo i ruoli. Mettiamo il caso: noi siamo i maggiori produttori di GdR (chimera!) e li scriviamo in italiano. Credete che in Giappone riscuotano lo stesso consenso? Ve la immaginate la faccia di un giornalista nipponico davanti a un *Final Fantasy VII* scritto e parlato in Italiano? No caro Tiz, credo che il genere non avrebbe più la forza e l'impatto che ha adesso nella terra del Sol Levante. I film: sappiamo tutti quale successo riscuotano i grossi film americani, ci piacciono (insomma, NdR), in molti casi ci portano fuori dalla quotidianità rilassandoci e facendoci passare una piacevole serata, ma sarebbe lo stesso senza il lavoro di doppiaggio ? Avrebbe avuto lo stesso successo da noi un "Guerre Stellari" parlato in inglese? Ora, siccome alcuni giochi abbisognano di essere capiti per forza, sia per esserne coinvolti che per seguire la trama, mi rifiuto di capire perchè non debba essere portato a termine un lavoro così lautamente retribuito. Perché a qualcuno debba essere servito su un piatto d'argento, comprensibile e godibile e invece ad altri "o lo prendi così o giri al largo, che tanto di te non me ne frega niente". Forse che questi altri lo pagano meno e quindi non hanno diritto alla godibilità di un testo, o forse le nostre lire non subiscono il processo di trasformazione rimanendo inutilizzabili nelle loro tasche ? *Resident Evil*, un giocone, *Tomb Raider*, un'esperienza, giochi che valgono le somme spese e l'acquisto della console, ma sicuramente più godibili se tradotti in italiano. Vorrei poi segnalare come l'approssimazione delle traduzioni di gran parte dei giochi , pure venduti a prezzo pieno. Signori il vero lavoro paga (vedi titoli sopracitati), il finto no, (non ne sono convintissimo, NdR)... mi auguro anche a nome di tutti i videogiocatori che subiscono in silenzio questa anomalia che la Sony (io ho una PS-X) e tutte quelli che lavorano per la sua console capiscano il problema e inizino veramente a farci pervenire questo genere di giochi tradotti. Se è vero che l'obiettivo di una tale ben fatta console è alto, che sia più alta anche la mira atta a centrarlo.

Sebastiano Maggio, Genova

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dubito che gli "addetti ai lavori" leggano molto a fondo l'Apposta, anche se sappiamo che in Sony la seguono scrupolosamente da qualche mese. E il mercato italiano è quello che è, ovvero la decima parte di quello inglese, per fare un esempio scemo, e molto diverso da quello cinematografico (tra l'altro credo che, comprensibilità a parte, i film gioverebbero molto della mancanza del doppiaggio, solitamente pacchiano e grottesco : **Toy Story** *con Frizzi e Massimo Ranieri,* **Nightmare Before Christmas** *con Renato Zero, sarebbe ora di farla finita). Bisogna però dire che molti GdR nascono e rimangono in Giappone, senza mai essere né tradotti né esportati: le riviste giapponesi ne sono piene. Credo poi che, se imparare per forza l'inglese fosse giustificabile quando i giochi costavano 19.900 lire (sigh), lo è sicuramente molto meno adesso che partono bordate da cento e passa cucuzze. E quindi, come detto nel titolo, niente abbiamo da aggiungere. E voi?*

TUROK TAROK?

Caro Apecar sono Massimo meglio conosciuto come "CyberMax THE PSYCHO", in ogni modo vorrei fare una considerazione che potrebbe anche essere un interrogativo da porti. Da non molto tempo ho comprato un N64 versione Jap. Ovviamente e come prima cassetta ho preferito avere Turok D.H. il quale, a dire il vero, mi sta dando delle serie preoccupazioni (io sono anche un possessore di PC che, dopo vari upgrade, ha deciso, non notando nessuna miglioria, di "abbandonare momentaneamente"), nel senso che ho intravisto, e nemmeno tanto intravisto, un notevole abbassamento, in alcuni momenti, del frame rate; per non parlare di quel disgustoso effetto pixellagginoso visibile a poca distanza sulle pareti di alcune montagne.

A questo punto, mi domando e dico: il problema è della macchina (anche se so che dovrebbe gestire senza problemi il mip-mapping e altre belle cosucce) oppure la responsabilità risiede in *Turok Dinosaur Hunter*, e cioè che i programmatori non erano nelle loro facoltà mentali quando l'hanno scritto?!? Quasi quasi, quando noto questi difetti mi pento di aver speso i soldi per il Nintendo 64 e di non aver aggiunto per esempio al PC una bella 3Dfx, tu che pensi? Grazie in anticipo per la risposta e vi invito a visitare il mio sito web:http://www.tightrope.it/netcut" Tanti saluti da

CyberMax

Tranquillo. Il N64 è una macchina potentissima, ma NON è una workstation grafica tipo quelle di Jurassic Park. È certamente una grande macchina che non ha nulla di equivalente a cui essere comparata, tranne forse le schede 3Dfx per PC, che ancora adesso costano poco meno di un N64 da sole, senza contare il Pentium 200 in cui inserirle... C'è, su Internet, un dibattito fortissimo sulla presunta possibilità di realizzazione di un ipotetico emulatore per N64 (si è arrivati addirittura a distribuire un "fake", un vero e proprio pesce d'aprile che una volta eseguito dice "il tuo PC non è abbastanza potente, attaccati al tram", anche con un P200MMX con acceleratrice Diamond Stealth). Questo per via del chipset e dei vari processori Custom che lavorano in modo unico rendendo l'N64, per ora, assolutamente inemulabile su qualsiasi PC. Questo per dirti che, è sì una macchina molto capace e versatile, ma non è la macchina diddio. Il pixellaggio -davvero molto limitato comunque- è assolutamente perdonabile e comprensibile, non andate sempre a cercare il pelo nell'uovo, e di rallentamenti, non so cosa dirti, io non ne ho visti. Semmai una critica a **Turok** *la si può muovere sul fatto che non sia in "vero 3D", ma solo un altro clone di* **Doom**. *Ma, tecnicamente, è quanto di meglio i vostri soldi possano comprare oggi, ammesso che non abbiate un paio di centomilioni che avete idea di trasformare in un Silicon Graphics, per farvi la piantina della cameretta renderizzandola in tempo reale.*

UN DRAGONE DOPPIO, GRAZIE

Caro Apemotocarrozzone, chi ti scrive è un diciannovenne cresciuto a "pane e byte" (ho posseduto 4 console e 5 PC IBM compatibili nella mia breve vita attualmente posseggo un 486 DX2 66). Esattamente un mese fa... ho deciso di comprarmi a Milano un Saturn, di cui sono felice possessore... (io abito a Como) e, insieme alla macchina, anche Daytona USA CE, vado a casa... e... wow... veramente una conversione fatta bene... un programma con i controfiocchi. Dopo una settimana circa, mi viene voglia di risborsare le fatidiche 100.000 per pigliarmi un altro gioco e mi reco nel centro della mia città in cerca del suddetto, risultato: ovunque (o quasi) mi sento dire che non tengono giochi per questa macchina perché non ha avuto granché successo, tutti hanno tutto per Playstation, qualcuno addirittura per CDI e quasi nessuno per Saturn?!? Sconvolto (o meglio abbastanza inca... volato) ritorno a Milano... giro un po' di negozi in cerca di un Arcade in stile *Street of*

Killer Instinct Gold

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

Rage **e nessuno mi sa consigliare su qualechesia gioco!!! Quindi mi compero *Sega Rally* (altro gioco stupendo) e *Guardian Heroes*, (l'unico arcade che abbia trovato) che non appena arrivo a casa si dimostra un gioco abbastanza primitivo, sembra che gli omini li abbia disegnati un bambino, gli effetti sonori sono stramonotoni, la musica manco a parlarne, il gioco dovrebbe essere un arcade in 2D, ma i personaggi si muovono anche in profondità; insomma, un'assurda porcata!!! Mi domando quindi, com'è che i negozi sono pieni di 'sti picchiaduro in 3D (vedi *V.F.*) e nessuna casa fa più quegli Arcade tipo (per citare un titolo col quale sono cresciuto) *Double Dragon*?!? Dov'è finita quella droga che si chiama giocabilità e che scorreva a fiumi insieme al divertimento quando, in due (di solito io e un mio amico, i due protagonisti buoni), si pestava e si umiliavano migliaia di cattivoni?!? Insomma, per concludere una semplice domanda: ESISTE UN TITOLO PER SATURN IN STILE *Street of Rage* o *Double Dragon* o noi amanti di tale genere ci dobbiamo rassegnare?!? Esistono almeno per qualche altra console a 32 bit???**

Lorenzo "Ataru Moroboshi Hurt" Della Mano

Super Mario 64

In effetti dei giochi puramente arcade mancano per tutti e 2 i 32 bit. Ci sarebbe una versione di* Parodius *per Playstation, e ultimamente si è visto anche* Contra, *ma niente altro che valga la pena menzionare. Sarebbe forse il caso di considerare che, per questo tipo di gioco prettamente "bidimensionali" i 16 bit andavano benone e non c'era davvero il bisogno di nuove tecnologie?

Dubito che rivedremo giochi del genere se non in veste poligonale e adeguatamente "truccati". Forse, rispolverare Megadrive e SuperNes non è una soluzione da scartare, ammesso che andiate davvero matti per questo tipo di giochi, diciamocelo, un po' limitati. La "nuova era" significa anche giocare e apprezzare cose tipo* Pandemonium *e* Jumping Flash, *altrimenti si rischia di ricadere nel trip nostalgico e nella celebrazione forzata del passato per evitare di crescere a ammettere di essere cambiati. Chiedo scusa ma sto studiando da psicologo, capirete.

Zelda 64

MA PERCHÉ NON SMETTERLA?

Salve, sono un umano, ho tre anni e mezzo e vi leggo da decenni (certo, certo, come no!).

In tutto questo tempo esclusivamente dedicato alla lettura dell'Apposta mi sono perfezionato nello scrivere, perciò eccomi qui a raccontare la mia storia... Quando ero nell'utero materno, ho giocato col C64 e altre scemate simili: MITICO! Mi ricordo ancora di quei terribili aborti che apparivano sul video, dopo ore di attesa comatosa, ma ne valeva proprio la pena! Quello sì, era videogiocare!!! Poi, col passare degli anni, mia madre ha dovuto espellermi per forza di cose e mi sono ritrovato in questo mondo schifoso.

Appena sono nato, quello sciocchino di papi mi ha comprato un Pentium a 2000 Mhz con scheda Super VGA-B-C, casse Dolby Surround, lettore CD a infinitupla velocità, 7 microprocessori intercambiabili e modem interno estraibile per collegamento Rintronet a seimila bps. Mancava una sola cosa: il *Tetris*!!! Cosa te ne fai di tutto questo pò pò di roba, se non ci puoi giocare nemmeno a *Tetris*? 'Sto cippalippa di un papi!!!

Ho subito distrutto l'apparecchiatura con l'ausilio di un martellone ed ho optato per un Ces, oops... Nes fresco di fabbrica. Dopo un mese le p... e mi erano arrivate a terra per la noia di rompere mattoncini a furia di capocciate: via anche questo! Ho comprato allora un Super NES, un NES cioè, con lo chassis rimesso a nuovo... Dopo un altro mese di avventure al fianco di una certa Zitelda, alla ricerca di chiavi per aprire bauli, nascoste perfino dentro le tazze dei cessi, ho deciso di buttare via anche questo,

-e mo', che mi compro?- Dissi tra me e te, disperato! Un diecimila bits, ovvio!!! Ma quale? Il NU64? Quello, proprio no!!! Mi hanno detto che esce tra vent'anni e che poi nasconde dentro un M2 che nasconde dentro una PS-X che nasconde dentro un Saturn che nasconde dentro... ehm, scusate, sto divagando!!! Sarà meglio che la smetta, adesso, nell'attesa che esca qualche macchina capace di muo-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

TRUCCHI E SEGRETI PER COLORARE UN BALCONE ALL'OMBRA

COME RIPRODURRE LE PIANTE GRASSE

I LAVORI DEL MESE DI APRILE

ORA E' IL MOMENTO DI PIANTARE LE CIPOLLE

COME COLTIVARE I LIMONI IN VASO

LA MERAVIGLIA DI UN GIARDINO DI MARGHERITE

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

IL MIO CASTELLO EDITORE - TEL. 02 8713131

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

vere sei miliardi di poligoni al millisecondo, altrimenti non vale più la pena. Nel frattempo ho fatto pace con papi il quale, commosso, mi ha subito comprato un altro PC a ricarica solare con batterie al plutonio per le ore notturne, 90.000 HyperHz, casse a dodicimilaseicentoventicinque Watts, lettore cd a eternupla velocita', 14 macroprocessori ripiegabili e modem scomponibile per collegamento Cretinet a un milione Bps. Last but not Dash, il giorno del mio quarto compleanno riceverò in regalo il tremendamente favoloso (altro che Tomb Raider) Pacman, come completamento di tale preziosità tecnologica. E poi dicono che noi giovani siamo messi male, eh? Saluti a tutti.

Tony

Avrei voluto intitolare questa lettera significa "Risposta Vagamente Ironica Alla Lettera Del Riccastro Con Due Copie Di Ogni Gioco Pubblicata Qualche Mese Fa", ma non c'era spazio, comunque, ci sembra che, come al solito, l'ironia ammazzi qualsiasi veleno (esattamente come è in grado di crearne). La lettera pubblicata qualche mese fa, in cui l'autore dichiarava di possedere anche due copie di ogni gioco per PlayStation per giocare in link, ha scatenato le ire funeste di quelli tra voi meno baciati dagli effetti miracolosi del capitalismo, e chi ci ha rimesso come al solito è la redaxione di Game Pompetta che è stata alluvionata di lettere maledicenti il vil marrano pieno di soldi e le due duplici copie. Tony risponde in vece nostra con un'ironia che da un po' di tempo latita dalle parti dei lettori di GP, prendendo un po' per i chiapponi anche i nostalgici dei vecchi giochi "come Dio comanda" e quindi anche chi vi risponde, almeno in parte. Ma perché soltanto una lettera così e almeno venti di ink-zzati nerissimi col riccastro (beato lui)? Perché tanto odio? Sembrava che tutti aveste improvvisamente letto il "Capitale" di Marx e deciso di abolire la proprietà privata nei videogiochi. Perché solo astio e non un bel "ma mi faccia il piacere" confezionato in forma di pungente viatico per quel paese? Cosa siete diventati, tutti stitici o avete scoperto quant'è bella, ma dura, la vita? Aggiornateci che brancoliamo nel dubbio, non lasciateci col pensiero che i nostri lettori siano dei tristi invidiosi.

AL PLAGINO!

Si è vero sono un gran rompi ma, considerato il profondo senso di giustizia che da sempre anima il mio agire, e soprattutto il fatto che con la roba degli altri siamo tutti bravi a fare gli splendidi, mi vedo costretto a intervenire e accusare Jazz ("elevatevi bifolchi", GP di febbraio) di essere un sordido impostore in quanto il suo "niente by Jazz" è copiato al 99% dalla puntata del 7/5/96 della trasmissione radiofonica "Cordialmente Pista di Lancio" in onda su Radio Deejay e, per dirla tutta, è un "Niente by Elio e Le Storie Tese".
Sprofonda, bifolco.

Gianni De La Tore

A un uomo da sittanto cognome non si può negare diritto di replica e, ammettendo una mia implicita ignoranza, ho consultato amicaglia varia particolarmente fan di Elio & banda, trovando puntuale conferma alle parole di Gianni. Che la maledizione delle Emorroidi a grappoli rampicanti cada a questo punto su Jazz,

CIANNOSCRITTOPURE

In ordine casuale presi singolarmente dallo scatolone denominato "avrei voluto pubblicarli ma...": Max Bondino con una letterona bella ma Troooooppppo maledettamente lunga... cercate di mantenervi nei limiti di un foglio formato A4, altrimenti sono sempre costretto a spiacevoli tagli che oltretutto mi portano via un sacco di tempo che devolverei volentieri alla coltura dei gerani qui nella redazzz. periferica (ultimamente poi ho scoperto una rivista piena di consigli per chi, come me, ha il pollice verde)... la lettera comunque è sul trittico PlagioMentale/SassidiTortona/Videogiochi e si chiude con una domanda che riassume un po' tutto il senso delle polemiche: "Senti maaa... Il Nintendo 64 mi fa diventare il doppio più delinquente, rispetto alla Playstation?"... Grande Max.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'APPOSTA

bandito dalle pagine di Game Poseur fino a pubblica ammenda scritta col sangue. Che il sipario cali sull'ignoranza di me medesimo, che si difenderà attribuendo le colpe della grave lacuna che mi fece cadere in errore, alla quantità ingente di monnezza quotidianamente irradiata da Radio deejay, che tiene debitamente lontane le mie recchiuzze dalla loro frequenza.

N64 FOREVER...

Salve redazione di Game Power, sono un felicissimo possessore di Playstation (mitica) e Nintendo 64 (il massimo), e dopo aver letto, sul n.58, la lettera di Carlo Guittari, ho deciso di dare delle risposte a chi non merita neanche di fare le domande. Dopo la stupidissima introduzione che hai fatto, hai scritto che *Mario*, nonostante la bella grafica, è un gioco molto difficile e completamente diverso dai suoi prequel. Ti rispondo facendoti notare che *Mario* ha da sempre rappresentato l'evoluzione dei platform e quindi sarebbe stata una follia restare al vecchio schema di gioco bidimensionale. Inoltre, è assolutamente falso che è difficile finire il gioco perché prendere 70 stelle è questione di (poco) tempo mentre il compito di prenderle tutte e 120 si può lasciare ai giocatori più smaliziati se evenetualmente la testolina è troppo piccola per l'arduo lavoro... In ogni modo in *Mario 64* il bad clipping si può notare SOLO nel 15mo livello e il pop-up lo si vede solo volontariamente (basta pilotare la telecamera vicino a un muro). *Pilotwings*, invece, è un gioco prettamente simulativo, e come tale non adatto a chi ha sempre giocato con giochi in stile arcade, comunque, sia per grafica che per giocabilità, *Pilotwings 64* resta il miglior simulatore di volo sia su console che su PC (avrei dei legittimi dubbietti, NdR). *Killer Instinct Gold* raggiunge, a mio parere, l'espressione migliore sul N64 e anche se la grafica ha un impatto minore che nel coin op, la presenza di numerose opzioni rende il gioco più divertente. Riesci a parlar male anche del joypad del N64 e con questo hai superato il limite della rabbia tendente all'infinito... è ottimamente funzionale in quasi tutti i giochi e si vede che c'è dello studio ergonomico dietro, non come quello della Playstatioon studiato per i bambini, con quei ridicoli simboli. Il N64 rappresenta il futuro a un prezzo da Playstation, e adesso che ho risposto a 'sto tizio ho la coscienza pulita, però pubblicatemi così quella testa vuota potrà leggerla e io diventerò prima famoso e poi ricco... saluti e salute da

Franco Berardo

...AND EVER !

Bella Apecar, come va? Ti scrivo primo per fare i complimenti alla rivista che sta migliorando di numero in numero e per fare i dovuti complimenti tratta tutta la redazione. Come secondo argomento vorrei discutere una missiva letta sul numero di Febbraio, di un certo Carlo Giuttari di Macerata. Caro Carlo, non discuto sul tuo pensiero perché ognuno è libero di dire e pensare ciò che vuole, tanto che vorrei anch'io dire la mia perché non penso che i lettori di GP debbano ascoltare una sola campana. Mi riferisco al fatto che reputi il Nintendo 64 una presa per i fondelli, e che i giochi usciti finora non ti sembrano migliori di alcuni vecchi titoli per C64, il che mi sembra alquanto ridicolo. Per iniziare, guarda come hai sminuito *Killer Instinct Gold*, non mi sembra proprio che il gioco faccia "schifo" come dici tu, anzi, mi sa che non lo hai neanche mai visto, perché se mi vieni a dire che scatta o manca di frame ti devo dare qualche delucidazione perchè mi sa che tu non sappia bene cosa siano i videogiochi. I rallentamenti di cui accusi KIG non sono altro che mosse speciali che si trovano nel manuale del suddetto gioco a pag. 13 nella sezione "Master Theory" sottol'anomalo nome "Slow Motion", ovvero letteralmente "movimenti lenti". Sull'accusa della mancanza di frame nel gioco mi sa che hai interpretato male le recensioni lette sui vari giornali di videogiochi, dove si diceva che il gioco per NUS non era pari al coin op, ma che si trovava invece intorno ai 60fps, che non mi sembra una MANCANZA. A fronte della conoscenza del gioco dimostrata dal caro Carlo, lascio giudicare a voi lettori l'afidabilità delle notizie fornite dal caro. Chiudo dicendoti che se non apprezzi più di tanto i cambiamenti è meglio che torni a giocare col C64 dato che la vita va avanti e si evolve. E poi se provassi i giochi prima di comprarli eviteresti certi spiacevoli acquisti. Ringrazio l'eventuale, e non, ospitalità da parte di Apecar nell'Apposta, tutta la reda con il consiglio di continuare così.

DUNK

P.S. : i giochi per il Bambino, or ora, sono 14.

Continuate pure a scannarvi sull'argomento, anche perchè (come giustamente dice l'autorevole Corriere della Pera) noi amanti dei videogiochi siamo un po' tutti dei voyeur dello spargimento di sangue, però lasciatemi dire una cosa: ho da poco un N64 Pal con tutti i giochi usciti finora e devo dire (sarà perché non l'ho pagato? Ah, diavoli di giornalisti...) che dedicando più tempo a questa macchina di quello che potevo avere prima, spendo meno in birra e collegamenti a Internet. Ci sono dei giochi davvero fetecchioni e altri talmente "fuori" che, o vi piacciono alla follia o li odiate (Wave Race, Pilotwings), ma il meglio è ovviamente ancora da venire. E poi ci sono alcuni punti fermi, capolavori da cui non si può proprio prescindere e stanno tutti nell'inventiva della Nintendo. Che Mario 64 sia favoloso è fuori dubbio, ma non è tanto il gioco in sè: sarò diventato cretino ma ho passato, in due giorni, almeno un paio d'ore a zompare qui e là spassandomela col joystick analogico. Al di là delle stelle da raccogliere, mi divertivo semplicemente andando in giro. Non so dire se questa cosa sia attribuibile esclusivamente ai 64 bit, certo è che funziona e che finalmente crea un divario netto, tra quelli che apprezzano questo tipo di gioco più "subliminale" e forse meno mediato da codici e convenzioni, e quelli che invece vogliono sempre andare sul sicuro. Al di là di quanto faccia pena Killer Instinct Gold, c'è il fatto innegabile che il Nintendo 64 sta facendo ridiscutere ai videogiocatori il proprio ruolo, come solo l'avvento prima dell'Amiga e poi del PC-CD avevano fatto. Ditemi se è poco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOTTA E RISPOSTA blues

Ecco a voi il canonico pesce d'Aprile. Ci sono le domande, ci sono le risposte, ma c'è una complicazione: a nessuna domanda corrisponde la relativa risposta! Dovrete leggervi tutta la pagina per capirci qualcosa.

Caro Apecar, pensi che *Zelda 64* possa competere con *Final Fantasy 7* per PSX?
Grazie,CIAO!

Simone Testa

Le due versioni del Nintendo 64 sono pressoché identiche a livello hardware e non vedo perchè in futuro debbano rivelarsi incompatibili. Comunque esistono già in commercio degli adattatori per qualsiasi scopo, anche se non so quando arriveranno in Italia.

Caro Apecar, alcune riviste vostre concorrenti hanno dato ufficialmente la notizia che *ZELDA 64* sarà in cartuccia e non per 64DD, come previsto. Che sapete in proposito?

Franco Baiocco

Effettivamente i due nuovi episodi della saga di* Zork *erano stati annunciati e per ora rimangono tali. E' probabile che* Zork Nemesis *faccia la sua comparsa entro l'anno, mentre per* Return to Zork *abbandonerei ogni speranza.

Caro Aperol, perché non recensite uno o due titoli in più per Saturn e qualche ciofeca in meno per PSX?

Zelda 64 si annuncia strepitoso e a ogni modo molto diverso da* Final fantasy VII *per PSX. Che rimane un eccellente passatempo mentre aspettate il titolo Nintendo.

Caro Apecar, quando vedremo le conversioni di *Zork Nemesis* o *Return to Zork* per PlayStation ?

Massimiliano Clivio

Zelda 64, Zelda 64, *non sapete chiedere d'altro... si, in effetti le voci sul supporto che conterrà questo probabile best seller sono piuttosto contraddittorie, ma scommettiamo le parti molli del caporedattore che uscirà per, "anche", per 64DD, ciò significa che oltre alla cartuccia si potrà utilizzare il nuovo supporto su disco dell'N64.*

Avete un'idea di quanto potrà costare il 64DD quando arriverà da noi ?

Davide

Trucchi per* Tomb Raider *ne esistono su PC, non ho avuto il tempo di collaudarli sulla Playstation ma puoi provare questo: un passo avanti, uno indietro, tre giravolte complete sul posto e poi un salto in avanti, e dovresti saltare di livello. Con un salto indietro invece ti rifornisci le armi. Spero che funzioni anche sulle console, ma, chissà perchè, ne dubito.

Carissimo Apecar, sono un aficionado lettore di Zeta e Game Pompa.Devo sapere immediatamente da te se l'hardware del Nintendo 64 americano e giapponese sono assolutamente identici tra loro (così come mi è stato assicurato da diversi negozianti), e se esiste la lontana possibilità che in fu*Turok* escano delle cassette americane incompatibili col sistema Giapponese (si o no).

Gianni

Il 64DD è un lettore di non-si-sa-bene-ancora-cosa (e se fosse un DVD riscrivibile? Nessuno lo sa), comunque certamente basata sulla tecnologia dei lettori ottici e quindi prevederne un prezzo con margine d'errore accettabile è impresa attualmente ardua. Comuque, presumibilmente si cercherà di tenerlo entro le trecentomila lire, per evitare di non venderne neanche uno. Bisogna anche vedere quale sarà la data effettiva di importazione in Italia.

Cosa ne pensi di *Mario Kart 64*?

Costantino Oliva, Aversa [CE]

Bello. Strepitoso. Non da soli comunque, almeno in due. In quattro è TOTALE.

Esistono dei trucchi per *Tomb Raider*?

Luca Cavaglione

Pubblichiamo più recensioni per Playstation per rispettare le quote di mercato italiane. A circa 70.000 PlayStation installate corrispondono circa 15.000 Saturn e GP si attiene -si deve attenere- a questi dati tra l'ufficioso e l'ufficiale.

L'unica domanda con risposta corretta è:

Caro Game Protagora, esimio Ape, la PS-X modificata è illegale ?

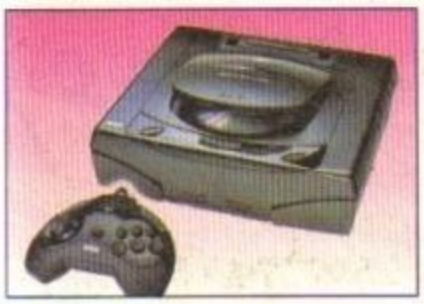
È illegale nel senso che la garanzia fornita dalla Sony Italiana non è più valida, ma sai bene come funziona la legge italiana, quindi vedi un po' tu...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA



SEGA SATURN

PAL VERSION TELEF.

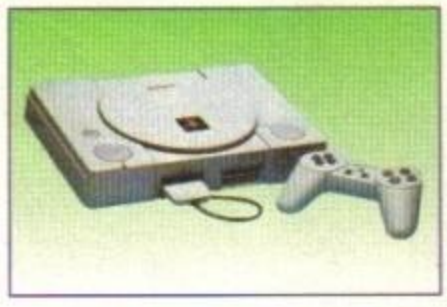
JAP VERSION
+ GAME 470.000

USA VERSION
+ 4 GAMES 440.000

NINTENDO ULTRA 64

PAL VERSION
TELEF.

UNIVERSALE
+ HANG ON TIME
599.000



SONY PSX

PAL VERSION
TELEF.

UNIVERSALE
+ GAME
540.000

APRILE: NON DORMIRE...

SONY PLAYSTATION (PAL)

NOVITÀ

IN THE ZONE	95.000
KINGSFIELD	95.000
LEGACY OF KAIN	95.000
MEGA MAN X3	99.000
PERFECT WEAPON	95.000
PLAYER MANAGER	89.000
PORSCHE CHALLENGE	99.000
ROBOTRON X	89.000
SOUL BLADE	99.000
SYNDICATE WARS	99.000
WING COMMANDER 4	95.000

LISTINO

BOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	85.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	85.000
COMMAND E CONQUER	89.000
DARK FORCES	85.000
DRAGON BALL Z	89.000
F1	85.000
FINAL DOOM	89.000
GALAXIAN 3	85.000
HARDCORE 4x4	89.000
IMPACT RACING	85.000
INCREDIBLE HULK	85.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	89.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	89.000
PORSCHE CHALLENGE	89.000
IRON MAX XO	89.000
KONAMI OPEN GOLF	89.000
MONSTER TRUK	85.000
MOTO X	89.000
MOTOR TOON	89.000
NBA LIVE 97	89.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89.000
PENNY RACER	85.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PROJECT X2	89.000
PROJECT OVERKILL	80.000
RESIDENT EVIL	79.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	89.000
SPACE HULK VOTBA	85.000
STAR GLADIATOR	89.000
TEKKEN 2	89.000
TIME COMANDO	85.000
TOMB RAIDER	89.000
TOTAL NBA 96	79.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WARHAMMER	89.000
WING COMMANDER	79.000
WIPEOUT 2097	85.000
X COM IN DEEP TERROR	89.000

OFFERTE

ANDRETTI RACING	85.000
ATTUA SOCCER	75.000
BATMAN FOREVER	85.000
COOL BOARDERS	85.000
CRASH BANDICOT	80.000
CHRONICLES OF THE SWORD	85.000
DARK STALKERS	85.000
DESCENT	75.000
DESTRUCTION DERBY 2	85.000
FADE TO BLACK	85.000
FIFA 97	85.000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	79.000
FIRO&Klawd	90.000
IRON & BLOOD	83.000

JUMPING FLASH 2	79.000
MAGIC CARPET	80.000
M. KOMBAT TRILOGY	75.000
NEED FOR SPEED	85.000
NHL FACE OFF	83.000
RAYMAN	83.000
RIDGE RACER REV.	75.000
SLAMSCAPE	89.000
S. FIGHTER ALPHA 2	89.000
STREET RACER	85.000
TOBAL NO. 1	85.000
TUNNEL B1	85.000

SONY PLAYSTATION (USA)

NOVITÀ

RALLY CROSS	109.000

LISTINO

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESCENT	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	TELEF.
LEGACY OF KAIN	99.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	99.000
SUIKODEN	99.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE

CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

SONY PLAYSTATION (JAP)

NOVITÀ

RAGE RACER	149.000

LISTINO

DEAD HEAT ROAD	89.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SOUL EDGE	149.000
S. FIGHTER ZERO II	110.000
V. TENNIS	89.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE

GIOCHI A PARTIRE DA L. 49.000

TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
BORSA+PAD+MEMORY CARD	109.000
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO SCART RGB	30.000
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000
VOLANTE MAD CATS	130.000

SEGA SATURN (PAL)

NOVITÀ

DARK SAVIOUR	99.000
LOST VIKINGS II	99.000
MICROMACHINES III	99.000
MOTO X	99.000
NBA HANG TIME	99.000
OFF. INDEPENDENCE DAY	99.000
RETURN FIRE	99.000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	99.000
TORICO	99.000

LISTINO

ATHLETE KING	69.000
BLACK FIRE	69.000
BUST A MOVE 2	79.000
DARIUS II	79.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	95.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89.000
HIGHWAY 2000	99.000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
V. COP II + GUN	149.000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89.000

OFFERTE

BATMAN FOREVER	95.000
CASPER	89.000
DIE HARD ARCADE	95.000
E. WORM JIM 2	89.000
NHL 97	89.000
SEGA RALLY	85.000
SKELETON WAR.	89.000
TUNNEL B1	89.000

SEGA SATURN (JAPAN)

NOVITÀ

DIE HARD ARCADE	109.000
DRIFT KING 97	109.000
FANTASY ZONE	109.000
GUNDAM SIDE STORY III	109.000
LEYNOS 2	109.000
SNOW BOARDING TRIX	109.000

LISTINO

ALIEN TRILOGY	89.000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
CHASE H.Q.	89.000
DARK SAVIOUR	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
IRON MAN	99.000
JIKKYOU OSYABERI PARODIUS	109.000
LUNAR	99.000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUYO PUYO SUN	109.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89.000
PUZZLE FIGHTER EX	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	89.000
SIENGOKU	110.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
V. FIGHTER MEGAMIX	109.000

OFFERTE

DECATHLETE	69.000
GUNDAM HEROES	89.000
KING OF FIGHTER 96	99.000
SAILOR MOON	99.000
THUNDER FORCE GOLD PACK 2	89.000
TOSHINDEN YURA	89.000
VAMPIRE HUNTER	89.000
VIRTUAL ON	99.000
WORLD HEROES PERFECT	89.000

SEGA SATURN (USA)

ANDRETTI RACING	95.000
AREA 51	95.000
BATMAN FOREVER	110.000
BLAZIN DRAGONS	110.000
DRAGON FORCE	95.000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
PUZZLE FIGHTER 2	95.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D BLAST	95.000
SOVIET STRIKE	95.000
VIRUAL ON	110.000
WORLD WIDE SOCCER 97	110.000

OFFERTE

DARK LEGEND	79.000
HI OCTANE	79.000
J. BAZOOKATONE	79.000
RESURRECTION	79.000
SPACE HULK	79.000

ACCESSORI

ADATTATORE	45.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VOLANTE	129.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

NINTENDO ULTRA 64

NOVITÀ

INT. SUPER STAR SOCCER 64	TELEF.
TUROK (PAL)	169.000

LISTINO

3D HOCKEY	189.000
BASEBALL 64	TELEF.
CRUISIN USA	175.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	199.000
PERFECT STRIKER	199.000
K. INSTINCT GOLD	199.000
MARIO KART R	199.000
M. KOMBAT TRILOGY	175.000
NBA HANG TIME	TELEF.
ULTRA DOOM 64	TELEF.
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	199.000

ACCESSORI

ADATTATORE UNIVERSALE	45.000
PAD COLORATI	75.000
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA UNIVERSALE	39.000
VOLANTE FORMULA ZERO	159.000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	TELEF.
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
MEGA MAN X-2	89.000
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139.000
STREET RACER	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF.
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WILD GUNS	TELEF.
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40.000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
NHL ALL STAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000
FA '97	99.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	95.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
MICRO MACHINE MILITARY	99.000
NBA JAM T.E.	98.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POCAHONTAS	99.000
POWER RANGERS	99.000
REAL MONSTER	69.000
ROAD RASH II	45.000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SONIC 3D	99.000
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
ULTIMATE M. K. III	130.000

ACCESSORI

MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND II	TELEF.
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	TELF.
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	TELEF.
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK + 8 GIOCHI!!
L. 245.000

BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 109.000

FORMULA ZERO (VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA) PER PSX-SATURN-NINTENDO 64
L. 159.000

COMMAND STICK PS PER SONY PLAYSTATION
TELEFONARE

CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
L. 45.000

MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 45.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI •
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIP

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EUTRADE S.A.S.

via Giovanni XXIII, 18
47037 Rimini (RN)
Tel./Fax: 0541-24109

PREZZI STREPITOSI

ROAD RAGE

PAL

KONAMI

SONY PLAYSTATION (PAL)

NBA IN THE ZONE	67.000
OPEN GOLF	73.000
PROJECT OVERKILL	73.000
INTERN. S. SOCCER D.	81.000
NBA IN THE ZONE 2	85.000
2XTREME	80.000
LEGACY OF KAIN	88.000
GRID RUN	90.000
CONTRA	86.000
SUIKODEN	85.000
ROAD RAGE	86.000
CRYPT KILLER	86.000
BROKEN HELIX	86.000
LETHAL ENFORCERS	86.000

SEGA SATURN (PAL)

AMOK	87.000
DIE ARD ARCADE	88.000
MANX TT	92.000
GRID RUN	90.000
CRYPT KILLER	86.000
WHIZZ	81.000
CONTRA	86.000
BROKEN HELIX	86.000

NINTENDO ULTRA 64

FIFA 64	129.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
CONSEGNE IN TUTTA ITALIA
CORRIERE 15.000

PER ORDINARE (posta o Fax):
Cognome: Nome:
Via: N.
CAP: Città: ( )
Tel: Fax:
Firma (di un genitore se minorenne):
Titolo: Prezzo:
Titolo: Prezzo:
Titolo: Prezzo:
☐ Pagerò in contrassegno.
☐ Allego ricevuta vaglia postale
☐ Spedizion

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pag.19

Perché ho speso tanto?
IL N64 COSTERA MENO?
Per confermare quello che scriviamo qui sotto, pare che il prezzo del N64 subirà delle variazioni, verso il basso.

Ciao Papà, ci si vede.
LARA PERDE IL BABBO
Toby Gard, la mente che ha concepito e realizzato *Tomb Raider*, sembra in procinto di spostarsi alla Shiny

Pag.18

SI ENTRA NELLA GUERRA "FREDDA"(?) DEI PREZZI RIBASSATI

QUATTRO ANNI DI MILITARE A CUNEO

Non ce lo saremmo mai aspettato! La PlayStation ha subito una diminuzione di prezzo!
È chiaro, stiamo scherzando. Lo sapevamo già, non potevamo scriverlo perché ancora non c'era conferma ufficiale, ma era una mossa, simile a quella dello spostamento del Re, minacciato di scacco matto, nel gioco degli scacchi, che sapevamo che la Sony avrebbe fatto. Il Nintendo 64 è, finalmente, arrivato anche in Europa ed era logico che le altre console della nuova generazione ne sentissero il peso.

La Sony ha ammesso che, fin dal lancio di PlayStation, il fatto che Nintendo sarebbe, entro breve tempo, rientrata sul mercato, reclamando la propria percentuale di quest'ultimo, era stato previsto, e che quindi, la diminuzione di prezzo non è espressamente legata alla prepotente entrata, o sarebbe meglio dire rientrata, della grande "N", ma ciò non toglie che il dubbio non può non nascere spontaneo.
In Italia, al momento, siamo costretti a registrare un'incompatibilità di prezzi non indifferente. Se una console come la PlayStation si è proposta, ormai dal 10 marzo, a un prezzo consigliato, IVA inclusa, di 299.000 lire, come è possibile concepire le 450.000 lire che si devo sborsare per un Nintendo 64? Vogliamo raccontarci che 64 bit sono meglio di 32? Sarebbe una sciocchezza, ma teniamola per buona.

Cosa dire, a questo punto, del prezzo dei giochi? La Sony è arrivata a 98.000 lire, senza contare le 49.000 della serie Platinum (chiaramente era già stato tutto pianificato da anni, l'ingresso sul mercato del Nintendo 64 non centra assolutamente nulla. E voi ci credete realmente?), mentre la Nintendo (o la GIG se preferite) si ritrova ad arrabattarsi tra cifre che oscillano tra le 119.000 (*Super Mario 64*) e le 149.000 (*Turok Dinosaur Hunter*). Colpa dei 64 bit o della "cresta" che ormai da anni la Nintendo impone sui giochi, su cartuccia, che vengono prodotti per le sue console?
Chi sta leggendo queste mie parole, posto che qualcuno non abbia deciso, dopo le prime righe, di spendere il proprio tempo in modo migliore, si sarà reso conto che i concetti espressi sono, per la maggior parte, sotto forma di domanda. Per quanto possa sembrare strano, ora come ora, è l'unico modo per esprimere i concetti che le case produttrici di hardware stanno proponendo ai propri utenti.
Diciamocela tutta. Sony e Nintendo sono pronte a dividersi il mercato. Così come, solo cinque anni fa hanno fatto Nintendo e Sega. Le altre macchine sono delle chimere, stiamo parlando di M2, Black Belt e compagnia, almeno per ora.
Ricordiamo ancora quando la Sony non veniva considerata una concorrente da parte di Sega e Nintendo, semplicemente perché non aveva l'esperienza che loro avevano nel mondo dei videogiochi. Un concetto che ora farebbe sorridere i più, e fa sghignazzare la Sony.
Eppure, a domanda rispondo, la stessa Sony ci ha detto che non reputano la Nintendo una concorrente. Qualcuno saprebbe spiegarci perché?
Sony, Sega e Nintendo, **SONO** concorrenti. Non raccontiamoci, e che non si raccontino storie. Ognuna dellle tre compagnie è convinta di avere un proprio pubblico, un proprio "Target", fa brutto essere definiti "Target" (cioè "Bersaglio"), ma è semplicemente quello che, agli occhi di chi deve vendere, per contratto, giochi e console, siamo, e non si rendono conto di avere a che fare con esseri senzienti che non hanno nessuna intenzione di essere condizionati. Può anche darsi che condizionati lo si sia, ma saranno poi fatti nostri!
Giocheremmo di più, questo è sicuro, se potessimo pagare meno. Già, giocheremmo di più...

• ***Random***

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

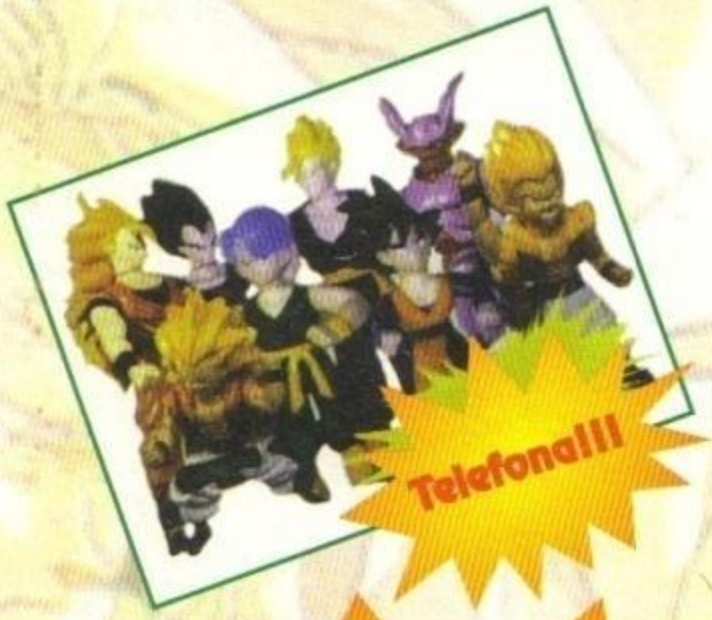
Console Point

CONSOLE POINT

ORARIO DI APERTURA
MATTINO
10.00-13.00
POMERIGGIO
16.00 - 20.00
Chiuso Lunedì mattina

SATURN

NINTENDO 64
UNIV. + GIOCO 690.000



Sony P.S.
Telefonare

Offerta
Saturn + 4 giochi
telefonare

Dal prossimo mese vieni a visitare il nostro sito:

www.consolepoint.it

dove troverai giochi, trucchi, soluzioni per PSX, Saturn, ecc. e potrai fare anche le tue ordinazioni

DISPONIBILI CD MUSICALI, VIDEOCASSETTE, MODELLINI E GADGETS DI DRAGON BALL Z, RANMA 1/2, CITY HUNTER, GUNDAM, SAILORMOON, ECC.

Videogame - Console - Computer

Via V. Gioberti, 16 Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

Nuovi numeri tel. 0572/772152 fax 0572/770394

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

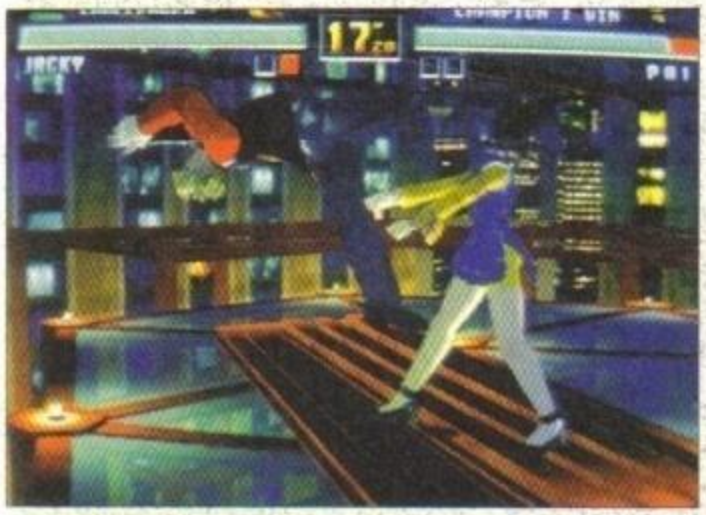
http://www.oldgamesitalia.net/

MEMORIA INFINITA

Sono da poco disponibili in Giappone nuove memory card per PlayStation capaci di contenere fino a quattrocento ottanta salvataggi, una cifra incredibile che corrisponde esattamente a quaranta volte la capacità di una cartuccia di memoria classica. Al momento di leggere queste righe dovreste poterle trovare, d'importazione, anche qui in Italia. Per maggiori informazioni contattate D+ International Tel. 02/38199250

NEWS

Notizie dal MONDO



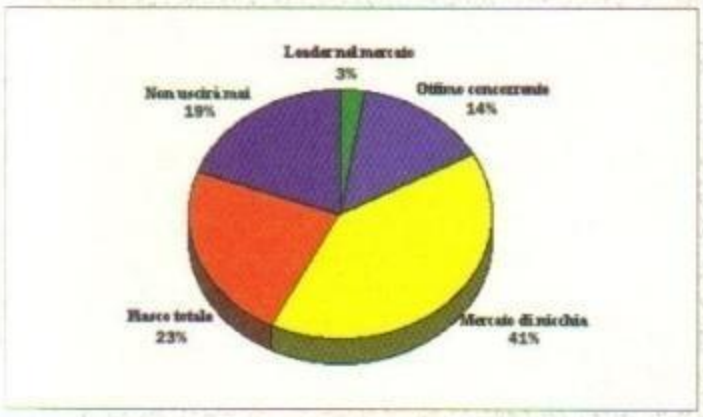
DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE DA FARE

DUBBI AMLETICI

GIUDIZI SULL'M2

Preoccupanti i dati di un sondaggio fatto da una rivista americana

La rivista americana "Next Generation", sfruttando lo spazio che possiede in Internet, ha tenuto un sondaggio per conoscere le impressioni dei lettori "informatici" sull'M2, la nuova super console della Matsushita. Ebbene, come potete vedere dal grafico riportato qui sotto, le idee del mondo dei videogiocatori sono tutt'altro che rosee. Solo il 17% di chi ha aderito al sondaggio crede nella macchina, mentre tutti gli altri hanno opinioni piuttosto drastiche.
Forse l'esperienza del 3DO ha davvero tolto molta fiducia nella casa giapponese, soprattutto da parte di quelli che l'avevano comprato!



SEGA ALLA RISCOSSA

NOME IN CODICE: BLACK BELT

Svelate le prime indiscrezioni sul nuovo hardware da casa della Sega

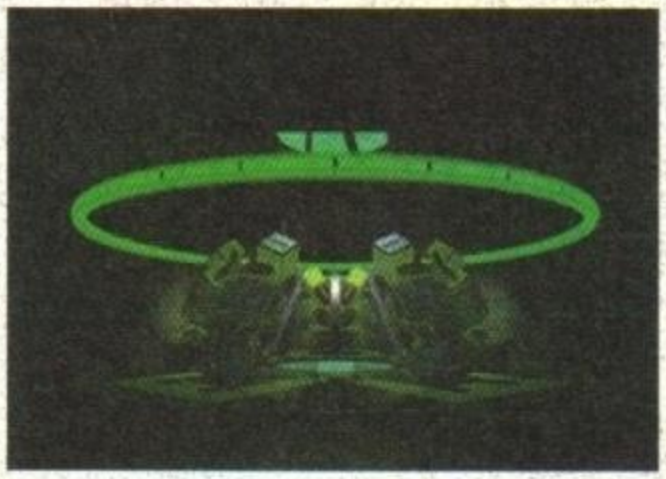
Tra le voci di una fantomatica PlayStation 2 e il potere che il Nintendo 64 sta velocemente acquistando nel mercato mondiale, la Sega poteva sembrare in una posizione di equilibrio precario per quanto riguarda il mercato casalingo, alimentando le dicerie che davano la grande "S" maggiormente impegnata nel mondo dei coin-op, tanto da disinteressarsi ai videogiochi da casa. Intorno alla metà di marzo è, invece, arrivato l'annuncio, per vie semi-ufficiali (ossia le bocche degli sviluppatori esterni alla Sega), che il colosso nipponico sta lavorando a una nuova macchina per il mercato casalingo, la cui "uscita" (parola che, francamente, ci sentiamo di definire un po' "forte") è prevista, in Giappone, sul finire del 1998. Al momento i dati sullo sviluppo di questa console sono abbastanza incerti: sembra comunque che il cuore della macchina sarà composto da un processore Videologic/PowerVR PCX2, nuova generazione dei processori montati da una famosa scheda acceleratrice per PC (anche se, in questi ultimi giorni, sembra sia stata interpellata anche la 3Dfx, casa produttrice di un'altra scheda acceleratrice direttamente concorrente della Power VR) e da un PowerPC di ignota velocità. Questa portentosa console monterà 16 MB di RAM "normali" e da 2 a 8 MB per le texture e l'audio. Non è ancora certo il supporto che la Sega deciderà di adottare, anche se, pare, le preferenze siano ancora una volta in favore del "vecchio" CD. Di notevole interesse appare sicuramente la notizia, non solo non confermata, ma addirittura smentita dai diretti interessati, che la Sega stia trattando con la Microsoft per l'utilizzo di un loro sistema operativo, precisamente l'Arcade Operating System, che sarà comunque presto disponibile per gli sviluppatori di coin-op. Anche se il futuro di questa misteriosa macchina appare piuttosto nebuloso, sembra che alcuni sviluppatori riceveranno il kit di sviluppo a partire da questo stesso Natale, in modo che sia già disponibile del software al momento del lancio della macchina, l'anno successivo. Poco o nulla si conosce sui titoli previsti, si parla un gioco di basket, uno di calcio e... indovinate un po'?... *Virtua Fighter 3*.

MOSSE INCOMPRENSIBILI

SINDROME "VIRALE"

Non arriverà mai in occidente l'ultima fatica Hudson Soft-Sega, *Virus*

Lavorando in congiunzione con la Hudson Soft, la Sega of Japan sta preparando un prodotto che è destinato a diventare un grosso successo, anche per merito dei nomi che stanno dietro la sua lavorazione. *Virus* conterrà animazioni in computer grafica di incredibile qualità, realizzate dai Warp (*D*, *D2*, *Enemy Zero*), mentre la colonna sonora sarà dei Favorite Blue (bel nome famoso direte voi), gruppo sotto il marchio Avex Track, di proprietà di Tetsuya Komuro, uno dei maggiori producer giapponesi del momento. Il gioco girerà su tre CD e dovrebbe essere pronto per il mercato nipponico ad agosto. Purtroppo però, i portavoce della Sega of America hanno affermato "è impossibile che *Virus* arrivi negli States", quindi, a meno che l'Europa non decida di seguire una strada diversa (improbabile ma non impossibile), chi vorrà giocare a *Virus* dovrà accontentarsi della versione giapponese del gioco.



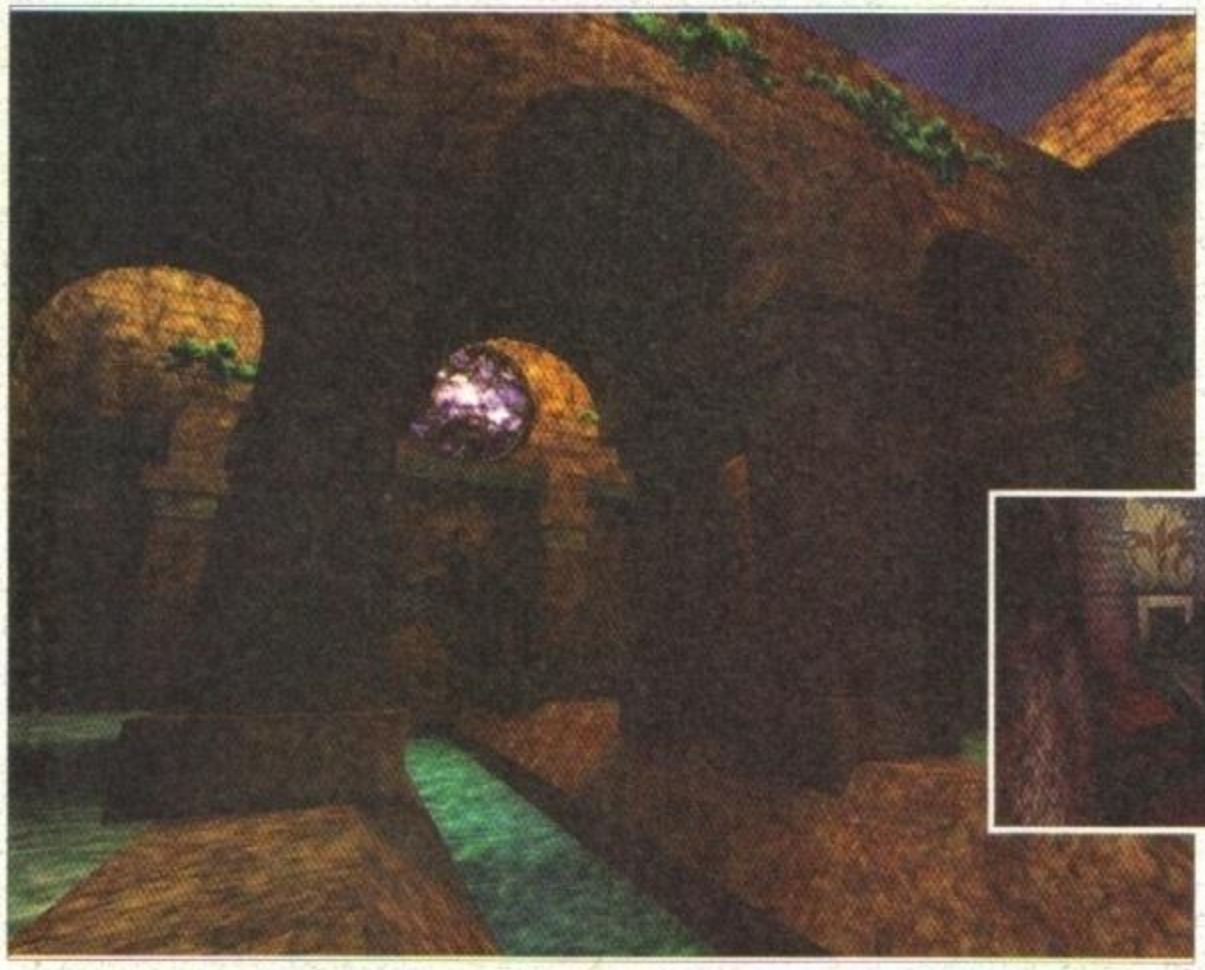
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

ORCHI E UMANI SU CONSOLE

Lo scorso ottobre, nell'articolo dedicato all'ECTS, vi avevamo annunciato che Blizzard ed Electronic Arts avevano raggiunto un accordo per la pubblicazione di *Warcraft 2* e *Diablo* su console. Ebbene sembra proprio che, dopo un lungo periodo di silenzio, il primo titolo sia in dirittura d'arrivo. Anche se si trova ancora in Beta Testing, alla EA confidano di far uscire il gioco in maggio, seguendo il successo ottenuto da *C&C*.



RESA DEI CONTI?

IL TEST FINALE PER LA PLAYSTATION

La Epic MegaGames ha in progetto di sviluppare *Unreal* per PSX

Ricordate la notizia di qualche mese fa, che riguardava l'accordo tra Epic e DMA Design? Ebbene, questo accordo sta cominciando a dare i primi frutti. La Epic ha, infatti, commissionato alla DMA di "tentare di convertire *Unreal* su PlayStation", notizia che farà la felicità di tutti gli amanti dei cosiddetti "corridor game". Per quanti non conoscessero *Unreal*, ci limiteremo a dire che si tratta di uno sparatutto in 3D reale in soggettiva (come *Quake*), ma che sembra possedere tante notevoli caratteristiche, tecniche e a livello di giocabilità, che dovrebbero scalzare la definizione, dispregiativa, di clone del titolo della id.

Assolutamente fantastica la grafica realizzata degli ambienti, come potete vedere da queste immagini (tratte, attenzione, dalla versione PC); possiamo solo sperare che la vecchia DMA faccia davvero un buon lavoro.

INFATICABILE CRYSTAL DYNAMICS

PANDEMONIUM 2 ON THE WAY...

Sembrano iniziati i lavori di realizzazione del seguito del fortunato platform

Anche se non è arrivato alcun annuncio ufficiale, fonti interne alla Crystal Dynamics hanno confermato che il team di sviluppo ha cominciato i lavori di sviluppo di *Pandemonium 2*. Purtroppo, al momento non si conosce praticamente nulla sul progetto: impossibile sapere né se la libertà di movimento sarà come l'originale o migliorata con l'ausilio di tre dimensioni reali, né se lo schema di gioco si differenzierà parecchio rispetto all'originale. *Pandemonium 2* seguirà l'uscita di un altro seguito della Crystal Dynamics, annunciato qualche mese fa, *Gex 2*.

GUERRA DI ASSUNZIONI

DEFEZIONI IN CASA DI LARA CROFT

Due dei maggiori responsabili del progetto *Tomb Raider* in procinto di lasciare la Core

Toby Gard, l'uomo "responsabile" di aver elaborato il concetto e il design di *Tomb Raider* (oltre che essere stato il capo artista grafico del progetto), sta per abbandonare la Core Design per andare, si dice, alla Shiny Enterteinment, in California. Con lui si muoverà anche Paul Douglas, capo del gruppo di programmatori che ha dato vita a Lara Croft. La Core Design sta disperatamente tentando di negare il fatto in ogni modo, pur confermando che Gard e Douglas lasceranno la Core, il presidente della società Jeremy Smith ha dato "certo al 90%" che i due non andranno alla Shiny. Dall'altra parte, invece, David Perry, presidente della casa californiana, continua ad affermare che le due "star" del mondo dei videogiochi arriveranno da loro. Dura sapere chi dei due abbia ragione, comunque, Jeremy Smith ha inoltre specificato che questa defezione non avrà alcun impatto sulla realizzazione di *Tomb Raider 2*, il cui team di sviluppo sarà composto dal 90% del team originale. "Dovete ricordare che *Tomb Raider* è stato un lavoro di gruppo, non di sole due persone. Il suo seguito utilizzerà tutte le risorse e le forze disponibili e tute le parole che si stanno sprecando in questo periodo non stanno facendo altro che esaltare il nostro team".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

NIENTE 64DD PRIMA DI DICEMBRE

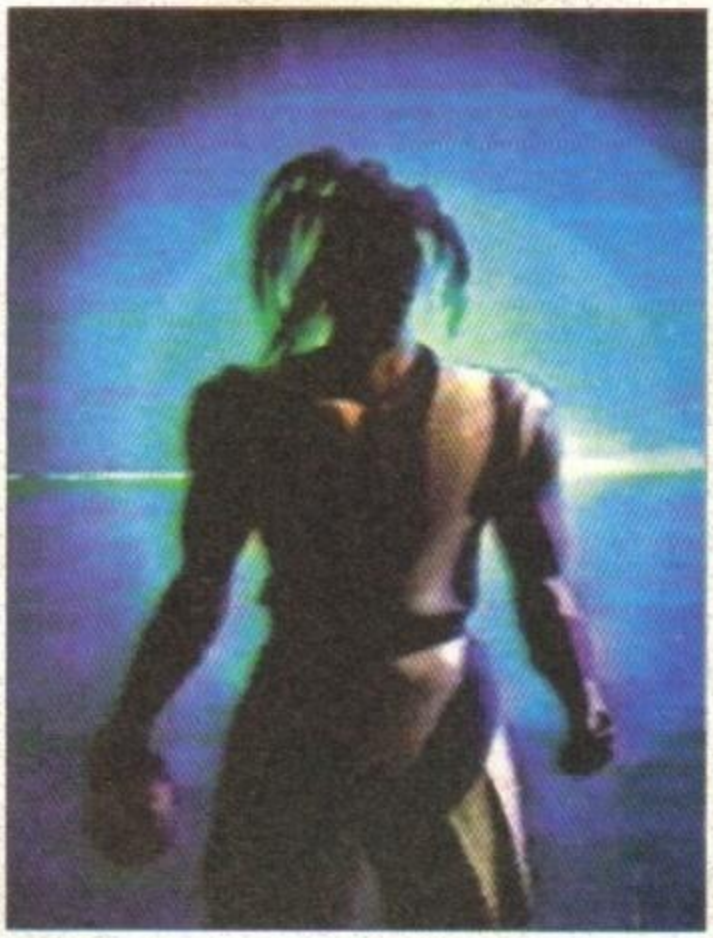
In accordo con i suoi sviluppatori di punta, la Nintendo ha indicato che la data di uscita del tanto discusso 64DD non sarà prima della fine di quest'anno, mentre, in precedenza, la previsione per il mercato giapponese riguardava questa estate. I motivi che hanno spinto questo ritardo sono da ricercare nella scarsa capacità di produzione della macchina, ma soprattutto nella generale mancanza di software che possa supportarla.

NON C'È PIÙ RELIGIONE

ANCHE LA SNK SI LANCIA SUI POLIGONI

Presentate le prime immagini di *Samurai Shodown* tridimensionale

Come sanno anche i muri, la SNK è probabilmente, dopo la Capcom, la casa giapponese più prolifica per quanto riguarda la produzione di picchiaduro bidimensionali. Ma, mentre la mamma di Ryu e soci aveva già tentato di entrare nella "nuova" terza dimensione (con *Star Gladiator* e *Street Fighter EX*), la SNK sembrava voler proseguire con la sua politica 2D. La notizia, dunque, della realizzazione di questo *Samurai Shodown 64* ci ha lasciato davvero sbigottiti. Al momento, si conosce pochissimo sia sul gioco, sia sull'hardware che lo farà girare (è plausibile che non si tratti del classico Neo-Geo), ma già da queste prime immagini, di qualità un po' scadente, sembra che la SNK stia svolgendo un ottimo lavoro. Non vediamo l'ora di mettere le mani su questo titolo, anche se, è proprio il caso di dirlo, se cadono anche certi "mostri sacri", non sapremo mai dove andremo a finire...



GUERRA DEI PREZZI

ANCHE IL NINTENDO "ABBASSA LA TESTA"

Ufficiale e a decorrenza immediata il calo di prezzo del N64

Dopo una lunga serie di speculazioni più o meno veritiere, svilupaptesi nei primi giorni di marzo, in Giappone, e fino a metà mese in America. La Nintendo ha dichiarato ufficialmente che la sua console di punta subirà una riduzione del prezzo di cinquanta dollari, passando dai precedenti 199 dollari, a 149 dollari. Tale abbassamento di prezzo era stato deciso in Giappone il 4 di marzo, ma non era affatto sicuro che la stessa mossa potesse essere seguita anche in America (come non è sicuro che accada lo stesso qui in Europa). I motivi di questo abbassamento di prezzo sono, naturalmente, da ricercare nel calo di prezzo simile che ha avuto la PlayStation. Al momento in America, delle tre console in concorrenza, solo il Saturn è rimasto a 199 dollari, pur offrendo tre giochi gratis, ma è quasi sicuro che presto anche la Sega abbasserà il tiro. Resta da vedere fin dove si spingerà questa guerra, che sta facendo rallegrare (per chi deve ancora comprare) e rattristare (per chi ha già comprato...) i consumatori.

PAZZA DA LEGARE

LA MAD CATZ NON SI FERMA MAI

Nuova periferica in sviluppo per Nintendo 64

La Mad Catz, dopo aver annunciato qualche mese fa di essere al lavoro su di una serie controller alternativi per il Nintendo 64, ha finalmente presentato un primo prototipo di un doppio joystick, destinato a soddisfare le esigenze di tutti gli appassionati di picchiaduro e simulatori di volo. Il Dual Arcade Joystick (è questo il nome della periferica) combina il meglio del controller originale Nintendo con la funzionalità di un vero joystick da sala. È, come si vede dall'immagine, diviso in due parti: a sinistra il joystick digitale in stile arcade, a destra quello analogico, realizzato in stile cloche.
Da notare che questa periferica possiede anche dei tasti extra, in modo da consentire un miglior sfruttamento delle simulazioni di volo. Il prodotto sembra buono, ora resta solo da attendere l'uscita di qualche simulatore di volo, a meno che non consideriate tale il buon *Pilotwings 64*.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

YOU VIDEOGAMES TOO

PER ORDINARE TELEFONA ALLO:

011.889920

VIA ROSSINI 3/E
(quasi angolo via Po)
10124
TORINO

E ANCORA:
SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN TEMPO REALE
SERVIZIO RIVENDITORI

DISPONIBILI RIVISTE D'IMPORTAZIONE

FINAL FANTASY 7 | BUSHIDO BLADE | DRACULA X | EXCALIBUR | DOOM 64 | FIFA 97

TOBAL 2 | MICROMACHINE | SUPER ROBOT WARS | SOUL BLADE | DORAEMON | GOLDENEYE

N64 EUROPEO
TELEFONA SUBITO!!!

WAVE RACE

DISPONIBILI ANCHE:
TUROK
MARIO 64
PILOTWINGS
STAR WARS

YATTAMAN | PEPSIKA | SHOOT SHOOTING | MACROSS | ROCKMAN CHASE | TUROK

CITY OF LOST CHILDREN | TORICO U.S. Version | EVANGELION | CYBERBOOTS | STARFOX 64 | BLAST CORPS

MANX TT | DRIFT KING 2 | QUO VADIS | SKY TARGET | SAMURAI RPG

PUOI ORDINARE PER CORRISPONDENZA ANCHE VIDEOCASSETTE CD MUSICALI DEGLI EPISODI DI GOLDRAKE, MODELLINI DI DRAGON BALL, MAGLIETTE, FELPE

VIDEOCASSETTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

LA MICROSOFT STA PER ENTRARE NEL MERCATO DEGLI ARCADE?

Potrebbe sembrare una notizia fuoriuscita dalla mente malata del solito creativo di turno. Eppure, forse, un fondo di verità c'è. La Microsoft sembra aver buttato l'occhio sul mercato, e sui guadagni da esso garantiti, dei giochi arcade, in poche parole i giochi da sala. Naturalmente, non si parla ancora di titoli o del genere di questi ultimi, però basandosi sulle solite indiscrezioni, parrebbe che i giochi di corsa e i picchiaduro (sai che novità) rientrano tra i progetti più papabili. In attesa di conferme su quella che è, al momento, solo ed esclusivamente una voce di corridoio, teniamo le dita incrociate, i capitali freschi fanno sempre comodo al mondo dei videogiochi.

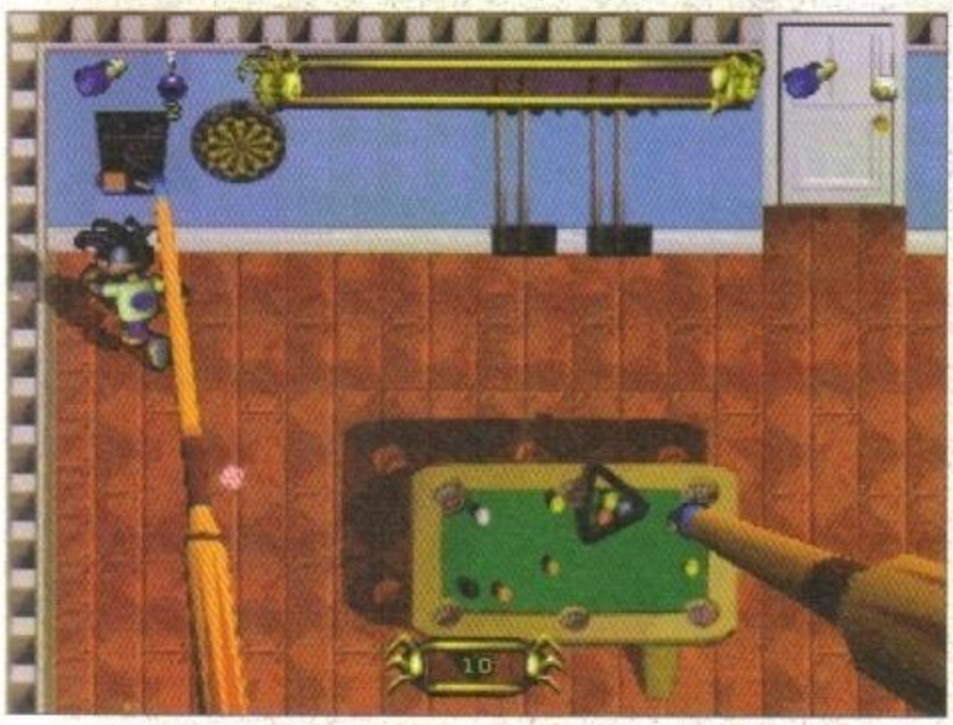
Novità GIOCHI

SWAGMAN

PSX - EIDOS

La nuova avventura della Eidos per PlayStation e Saturn, che vede come protagonista un malvagio abitante del mondo dei sogni, chiamato *Swangman*, è finalmente pronta per vedere la luce. *Swangman* riprende lo stile di Nightmatre Before Christmas, e si propone di dare un svolta al genere arcade-adventure. I protagonisti, Zack e Hannah, devono combattere Swangman in un mondo chiamato Dreamworld. Il gioco è un avventura in 3D, come *Zombie* per SNES. La visuale del gioco è da dietro il personaggio, e lo scopo è quello di risolvere i vari puzzles cercando nel frattempo di eliminare i più di 50 tipi di nemici presenti. Per riuscire a terminarlo sarà necessaria una collaborazione fraterna tra i due protagonisti. Per esempio, infatti, per raggiungere determinati oggetti si deve salire sulle spalle dell'altro personaggio. Anche i livelli di energia sono collegati tra loro, e così se uno dei due si riduce, l'altro lo segue immediatamente. L'atmosfera da sogno è resa perfettamete sia dalle scene renderizzate in 3D che dalla caratterizzazione dei nemici. L'aspetto da cartone animato diventa pian piano sempre più grottesco e horror, specialmente quando si entra nei domini di Swangman e ci si trasforma in Dreambeasts. I cattivi sono disegnati apposta per spaventare. Ci sono tizi come il Demon Dentist e The Undertaker, che aspettano nascosti dentro l'Horrid Hospital o nel Boneyard. Veramente orripilanti. Il gioco è diviso in due metà, il Mondo Reale e i territori di Swangman. Ci sono 16 livelli in totale, divisi tra esterni e interni, con 56 sottolivelli e moltissimi segreti. Rimanendo fedele al proprio stile arcade-adventure, i livelli del gioco sono un misto di risolizione di enigmi e pura azione. Pronto per primavera inoltrata, salvo complicazioni, *Swangman* sembra essere un rompicapo arcade spettrale e fumettistico allo stesso tempo. Sarà un vero incubo del tipo "lascia la luce accesa mamma!"? È quello che sapremo il prossimo mese, o forse quello dopo, quando lo recensiremo.

Qui siamo nella stanza dei genitori. Sebbene voi utilizziante bombe e simili, non si sveglieranno, hanno un sonno a prova di... bomba, appunto.



http://www.oldgamesitalia.net/

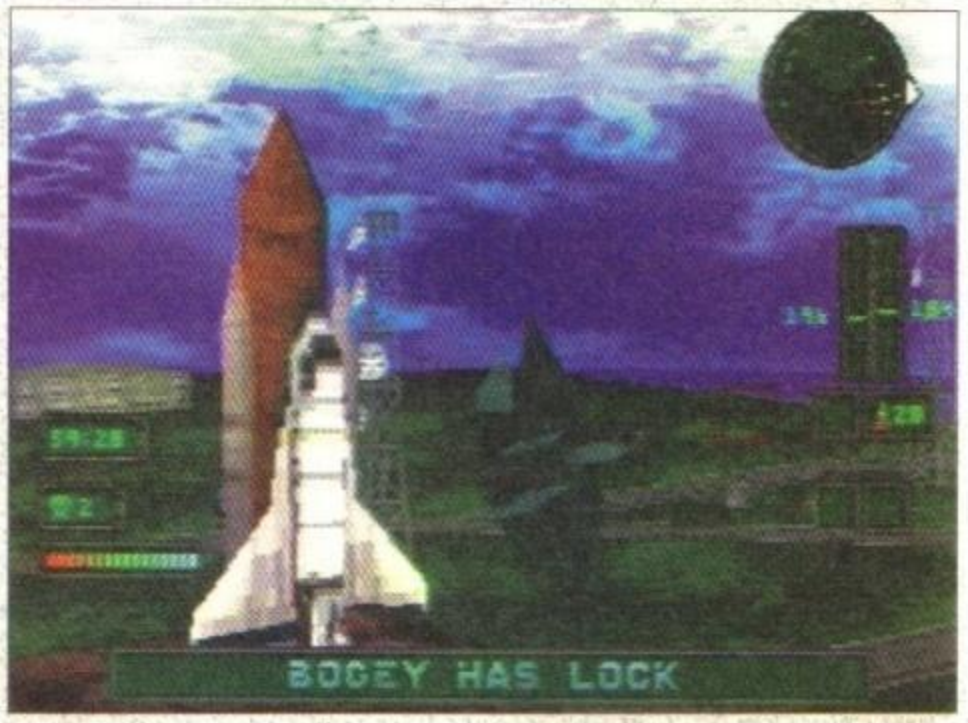
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

RESIDENT EVIL 2 RINVIATO

Abbiamo cominciato a cantare vittoria troppo presto. Eravamo tutti convinti che, per la fine di quest'estate, avremmo potuto mettere le mani, quantomeno, sulla versione giapponese di *Resident Evil 2*, poveri illusi. Pare proprio che la Capcom abbia spostato il lancio nella terra del Sol Levante a una data che si avvicina al prossimo Natale. Il che significa, anche se i tempi di conversione si riveleranno incredibilmente veloci, che noi poveri giocatori europei non potremo vedere nulla, per lo meno, fino all'inizio del 1998. Si sa, i giochi belli sono sempre gli ultimi ad arrivare.



INDEPENDENCE DAY

PSX • SATURN • FOX INTERACTIVE

Si dice che i tie-in, i giochi ispirati a una produzione cinematografica di particolare successo, costituiscano un sicuro banco di prova per testare la serietà di una software house. La tentazione di sfornare un titolo a basso costo e, eventualmente, ad alto budget pubblicitario, in questi casi pare essere davvero irresistibile e, in tal senso, non mancano certo i precedenti! *Independence Day* potrebbe tuttavia riservare una piacevole sorpresa a scettici e cinici, dando nuova linfa al detto secondo cui sarebbe errato fare di tutta l'erba un fascio. Tanto per cominciare va sottolineato che ID4 proviene dagli stessi produttori di Die Hard Trilogy, uno dei videogiochi tie-in meglio realizzati di ogni tempo. A ciò si aggiunga che, essendosi ormai affievolito "l'effetto traino" del film (sono passati parecchi mesi dall'uscita nelle sale cinematografiche), i programmatori dovrebbero essere stati indotti a realizzare un titolo in grado di vivere di "vita propria". Le prime immagini disponibili rivelano l'impostazione prettamente arcade di ID4, e i più attenti non faranno fatica a notare più di una somiglianza con l'indimenticabile *Afterburner* che ha fatto bella mostra di sù - ora con "maniglione" vibrante, ora in formato "centrifuga" a 360¡ - nelle sale giochi dei rampanti anni '80. La meccanica del gioco è quantomai semplice: il giocatore dovrà mettersi alla guida di un caccia (sono disponibili 15 diversi modelli) e ripetere le (patetiche) gesta del presidente degli USA, inevitabilmente destinate a sventare l'invasione aliena. In attesa di contribuire in prima persona alla difesa della cara madre terra, potete ripassare il copione (ammesso che ce ne sia uno) gustandovi la videocassetta in distribuzione in questi giorni.

Sempre che non la pensiate come quei critici secondo cui, effetti speciali a parte, Independence Day sta alla Guerra dei Mondi (1955) come Stargate sta a Guerre Stellari. E, credeteci, non è un complimento!

Tutti insieme, adesso! Non riesco proprio a ricordarmi questa sequenza del film, erano poche le sequenze fuori dall'America, ma lo scopo è lo stesso.

Pensavate che il film non sia stato il massimo? In fin dei conti era pieno di azione, e la Fox Interactive ha cercato di fare lo stesso per il gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

SONY BATTE SEGA 3 A 1

Non avendo ancora a disposizioni eventuali dati sulla penetrazione di mercato del Nintendo 64, essendo in distribuzione in Europa da poco più di un mese, la percentuale del mercato delle console della nuova generazione viene divisa, nel nostro continente, da PlayStation e Saturn. Ma mi siete mai chiesti che percentuale di consensi ottengono le due console presso i giocatori europei? In base ai dati forniti dalla Screen Digest, società inglese che da anni segue il mercato dell'informatica videoludica, la PlayStation possiede il 75, 67 percento del mercato europeo, mentre il Saturn si aggiudica il restante 24,33 per cento. Insomma, Sony batte Sega 3 a 1.

ROBOTECH
N64 - GAMETEK

Uno dei primi titoli annunciati per il Nintendo 64, di cui abbiamo già abbondantemente parlato, insieme a *Super Mario 64* e *Turok*. Stranamente, poi,non se ne era più sentito niente. Fin ad ora. Basato sulla serie animata americana di successo, *Robotech* mette una banda di combattenti contro una spietata forza aliena, in una moderna telenovela spaziale. Il gioco è in pratica diviso in due sezioni: nella prima dovete interagire con i personaggi, costruire la vostra propria storia e cambiare la trama con le vostre azioni, mentre la seconda è dove tutto si fa più duro. Doverte prendere il controllo della vostra atronave Veritech e prendere parte a una guerra intergalattica. L'astronave ha tre diverse modalità (Fighter, Battloid and Guardian) e ognuna, come immaginerete, ha le proprie qualità e debolezze. Come usarle sta a voi. Nelle sequenze di combattimento vi troverete a interagire con delle navi costruite in tre dimensioni, che quindi potrete osservare da ogni angolazione girandoci intorno, grazie alle enormi potenzialità del Nintendo 64.

Abbiamo come l'impressione che questo robot non verrà usato per la pulizia dei bagni. Non con tutte quelle armi addosso.

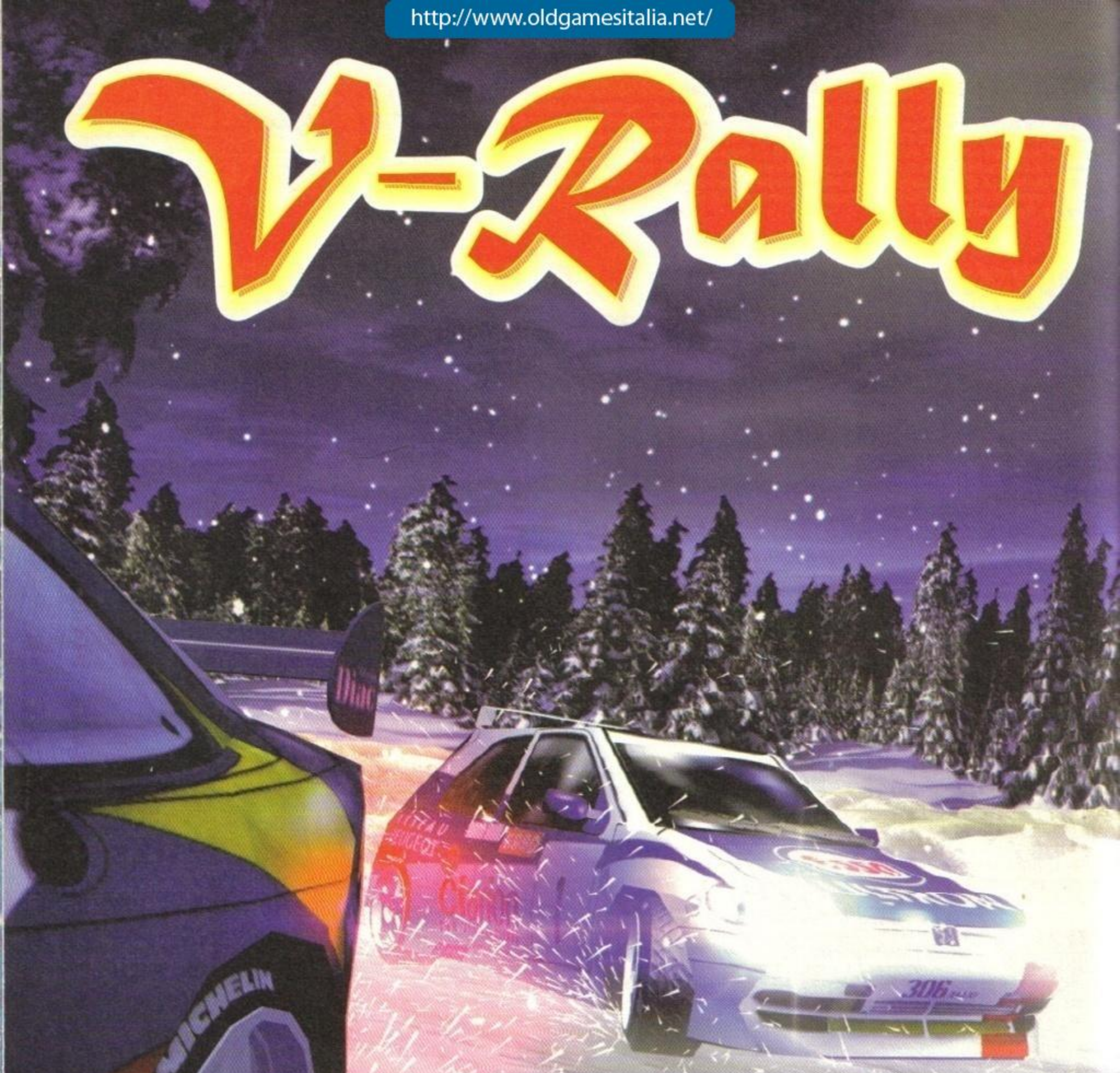
L'azione frenetica si combina con una musica d'impatto, composta specificatamente per il gioco. Per molti versi, questo titolo ci ricorda la serie di *Wing Commander* della Origin, solo che *Robotech* dovrebbe avere più giocabilità, qualcosa che mancava in *Wing Commander*. Come potete vedere, la grafica è piuttosto impressionante, e aspettiamo di poter avere una versione, quasi completa, del gioco il mese prossimo, così da poterne analizzare più approfonditamente le caratteristiche.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

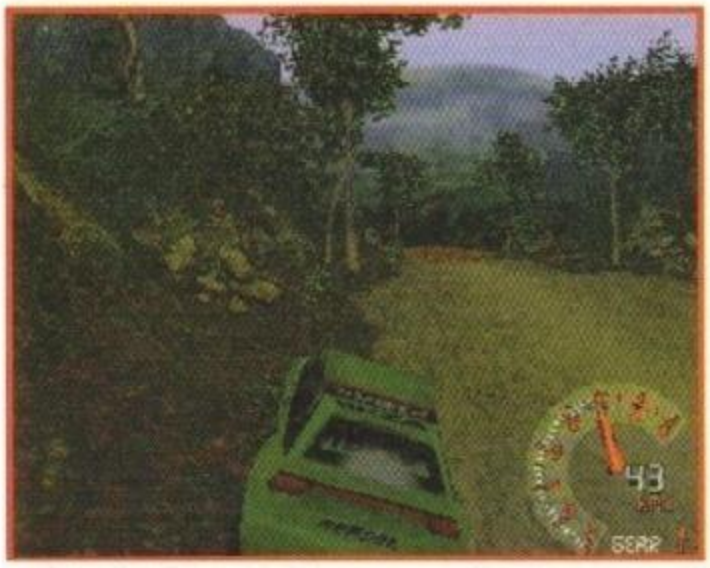
V-Rally

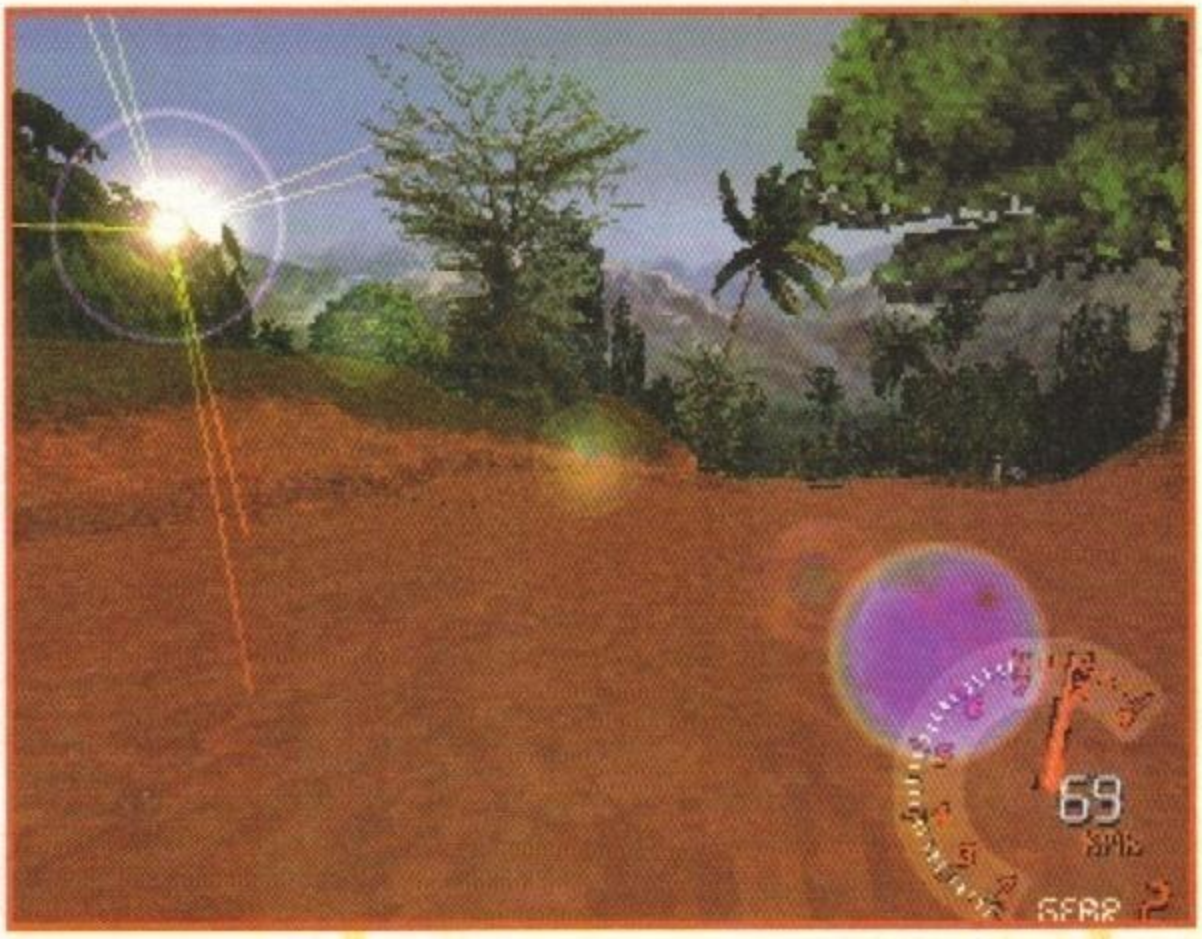


Probabilmente, era dai tempi dell'Amiga che il mercato non godeva di un contributo così creativo dagli sviluppatori europei. E chi ne ha saputo trarre maggior vantaggio è stata la PlayStation su cui si sono concentrati i maggiori sforzi delle case di software europee. L'Infogrames, di stanza a Lione, Francia, lo riconferma.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Non si può nascondere che titoli del calibro di *Tekken* o di *Resident Evil*, entrambi sviluppati in Giappone, rispettivamente da Namco e Capcom, siano stati, per la PlayStation, un ottimo biglietto da visita. Però, non si può nemmeno dimenticare che sono moltissime le software house europee che hanno contribuito al successo della console della Sony.

Solo per fare qualche esempio, è sufficiente ricordare *WipeOut*, della Psygnosis, *Total NBA '96*, della stessa Sony, piuttosto che *Tomb Raider*, della Core.

La Francia è, ormai da tempo, una vera e propria realtà nel panorama videoludico mondiale, produzioni del calibro di *Fade to Black*, piuttosto che *Alone in the Dark*, hanno fatto il giro del mondo, conquistandosi nicchie di mercato perfino nella terra del Sol Levante.

In questo particolare contesto, viene a inserirsi l'Infogrames, società di Lione, che si è resa protagonista, ormai da diversi anni, di alcune produzioni di tutto rispetto, *North & South* e lo stesso *Alone in the Dark*, per citarne solamente un paio.

Oggi, in un momento in cui la

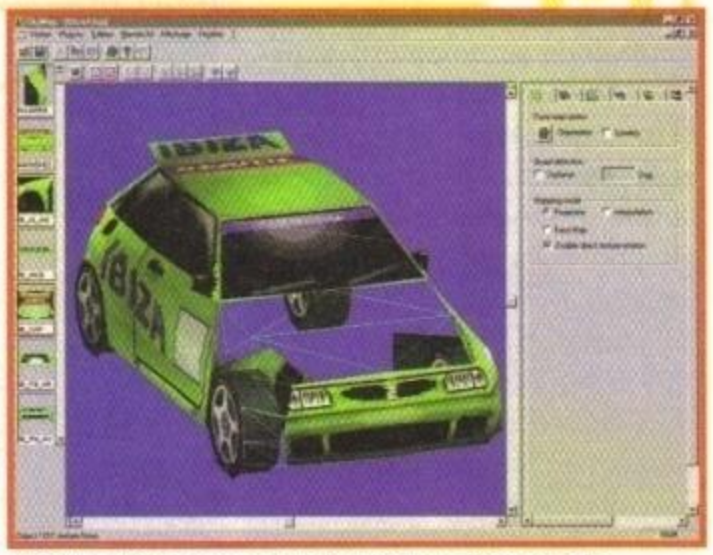
CHI È CHI NEL MONDO DI *V-RALLY*...

Il team di sviluppo di V-Rally al gran completo.

3 Stéphane Baudet, Responsabile del Progetto
9 Frédèric Jay, Responsabile Tecnico
7 David Nadal, Ingegnere Informatico
1 Etienne Saint Paul, Ricerca e Sviluppo
10 Frederic O'Rourke, Programmatore del Sistema
5 Jean-Yves Gepffry, Ingegnere Informatico
4 Thierry Chantier, Ingegnere del Suono
6 Franck Drevon, Responsabile Artistico
2 Sylvain Branchu, Responsabile dei Testi
8 Virginie Balland, Assistente di produzione
11 Ari Vatanen

Nella foto manca Marc Antoine Argenton (Ingegnere Informatico)

V Rally può essere giocato in split-screen. Quelle bolle che vedete sullo schermo sono i riflessi del sole.



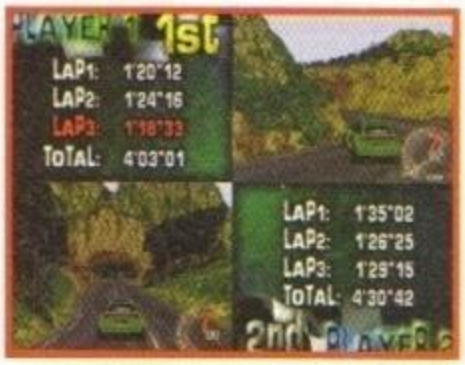
L'editor delle immagini utilizzato per disegnare le macchine in 3D è per Windows .

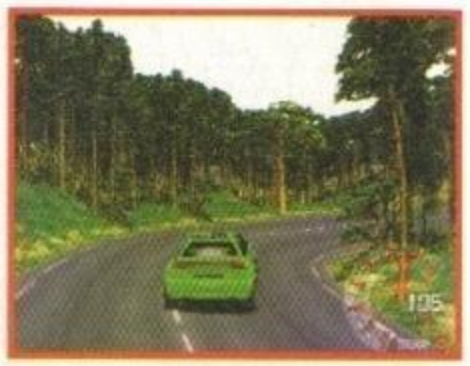
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CLASSE NON È ACQUA

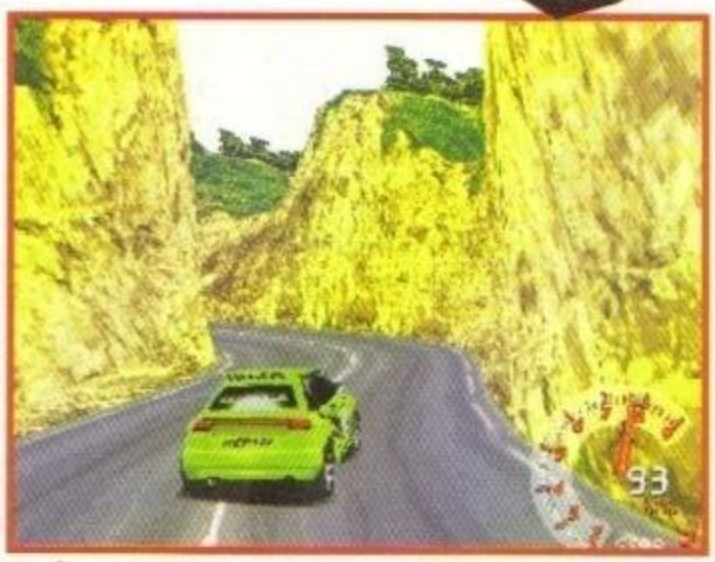
Ari Vatanen, è una delle leggende viventi del rally mondiale. La prima vittoria nel circuito è avvenuta nel 1980 all'Acropoli, mentre l'anno successivo è diventato Campione del Mondo al volante della Ford Escort Cosworth. Sarà stato un caso che come co-pilota aveva, l'italianissima Fabrizia Pons?



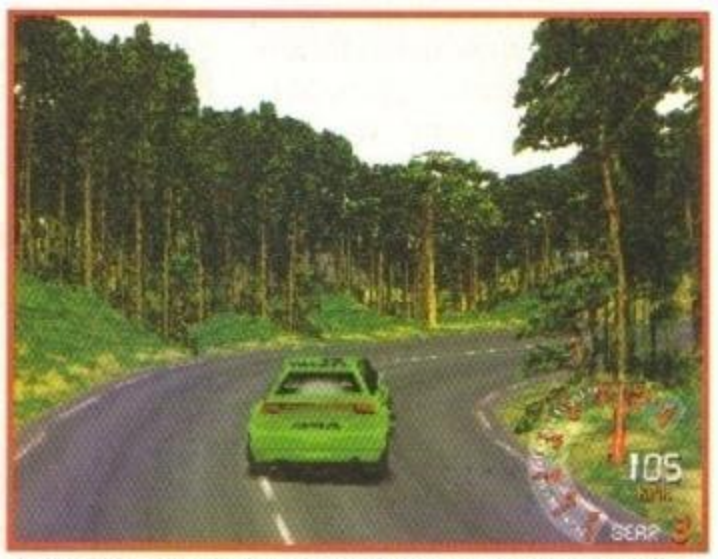


PlayStation ha ormai decretato la propria posizione leader nel mercato delle console della nuova generazione, la casa francese ha deciso di investire tempo e denaro in un progetto che si rivela quanto mai ambizioso: spodestare *Sega Rally* dal trono delle simulazioni automobilistiche dedicate a questo sport.

Con *V-Rally*, l'Infogrames ha intenzione di dare una scossa decisiva al mercato. Tanto per cominciare, trattandosi di una simulazione automobilistica specificatamente dedicata ai rally, è stato ingaggiato un ex pilota professionista, Ari Vatanen, per aiutare i programmatori nello sviluppo della dinamica e della reazione delle auto a seconda dell'impostazione data dal giocatore. Ari Vatanen ha affermato "Conosco da tempo i videogiochi, ma non sono uno specialista, ma mi sono divertito nel dare il mio contributo a *V-Rally*, se non altro la mia esperienza, per rendere questo gioco il più realistico possibile. Posso solo dirvi che non sarà un gioco molto facile, ma senza dubbio sarà molto realistico!" Per quel che abbiamo potuto vedere, e giocare, in effetti, *V-Rally* è decisamente difficile, soprattutto perché è, effettivamente difficile condurre una vettura da rally nella realtà. Logicamente, il gioco propone anche un'opzione arcade, che non impone al giocatore di dover condurre un corso di guida veloce prima di iniziare a giocare, ma, senza dubbio, la



Graficamente il gioco è stato curato nei minimi dettagli, sia per i fondali che per le macchine disponibili.



Il comportamento delle vetture in pista è estremamente realistico, a volte persino troppo difficile da gestire.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE BOLIDI A CONFRONTO

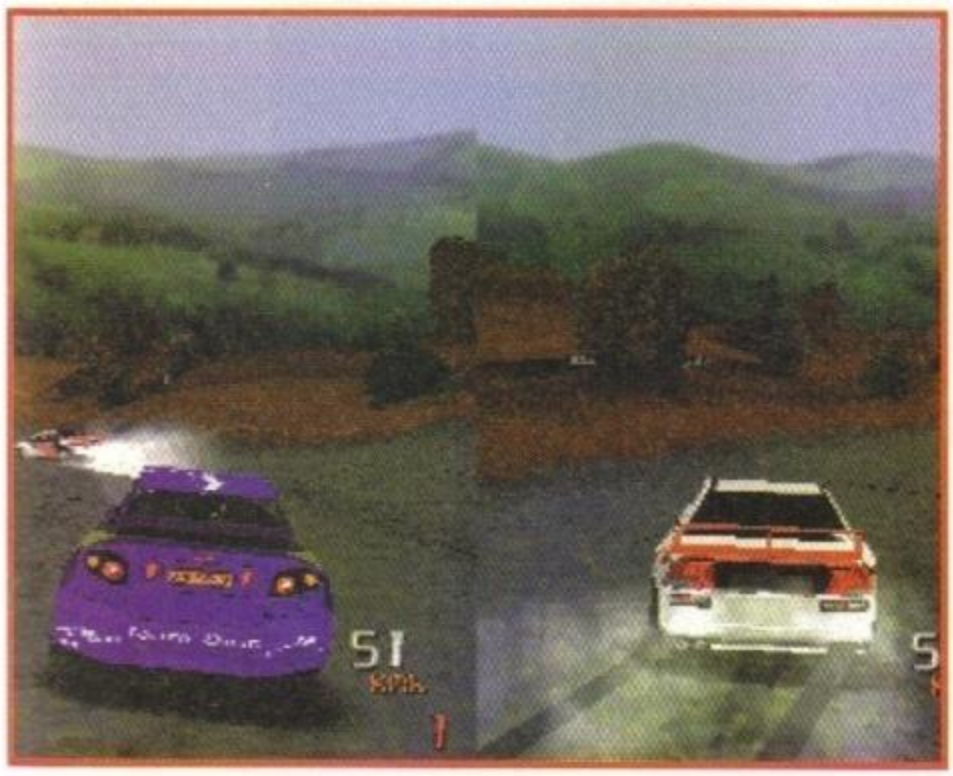
La Infogrames ha voluto mettere a confronto alcune delle caratteristiche che differenziano *Sega Rally*, il recente successo della Sega, e il loro titolo, tanto per dimostrare le migliorie apportate a un genere che, a loro giudizio, merita di più.

SPECIFICHE	SEGA RALLY	V-RALLY
NUMERO DI CIRCUITI	4	45
EFFETTI DI TRASPARENZA	NO	SI
NUMERO DI GIOCATORI	2	4
SPLIT SCREEN	ORIZZONTALE	ORIZZONTALE E VERTICALE
NUMERO DI VETTURE	2+1	8+3
MESSA A PUNTO	NO	SI
DANNI VISIBILI	NO	SI
GENERATORE DI CIRCUITI	NO	SI
EFFETTI SONORI 3D REALE	NO	Q SOUND DOLBY SURROUND
NUMERO DEGLI STAGE	4	45
SET GRAFICI NEGLI STAGE	4	9
CONDIZIONI DEL TEMPO	NO	NEBBIA, PIOGGIA,

versione simulazione riesce a regalare soddisfazioni maggiori, una volta che si comprendono le reazione della propria vettura.
La versione che ci è stata mostrata, presentava ancora degli antipatici problemi di clipping, ma Stéphane Baudet, responsabile del progetto, ci ha assicurato che saranno risolti quando il gioco si troverà sugli scaffali dei negozi, il che dovrebbe accadere per il mese di giugno.
"Quello che ci ha spinto a realizzare un titolo come V-Rally, è stata la grande passione per i giochi di guida. È per questo che abbiamo deciso di realizzare qualcosa che ancora non esiste sul mercato," ci ha confidato Stéphane, "se vogliamo fare dei paralleli con il nostro gioco, rispetto ad altri già presenti nel mondo videoludico, preferiamo riferirci a *Sega Rally*, piuttosto che a *Formula Uno* della Psygnosis, e abbiamo, chiaramente, l'intenzione di produrre qualcosa di migliore del titolo della Sega". L'impresa non è certo delle più facile, ma l'Infogrames ci sta mettendo tutto l'impegno necessario per riuscirci. Le persone che hanno lavorato a *V-Rally* sono dieci, tra programmatori, grafici e consulenti. Gli effetti sonori sono affascinanti, poiché riescono a dare l'esatta impressione di essere al volante di un bolide da rally. Inoltre, l'opzione in split screen può essere implementata, raggiungendo così un numero di quattro giocatori contemporaneamente, collegando in link due PlayStation. Come già detto, la data di uscita è prevista per il giugno di quest'anno, sempre che la Sony dia il suo benestare approvando il gioco, ma da quel che si è potuto vedere, non riusciamo a trovare un solo motivo per cui non debba farlo. Anche perché ci sono tutti i presupposti per fare sì che *V-Rally* diventi il vero hit di quest'estate.

• *Random*

> **"CONOSCO DA TEMPO I VIDEOGIOCHI, MA NON SONO UNO SPECIALISTA, MA MI SONO DIVERTITO NEL DARE IL MIO CONTRIBUTO A V-RALLY, SE NON ALTRO LA MIA ESPERIENZA,"**
>
> Ari Vatanen, Ex-Pilota di rally

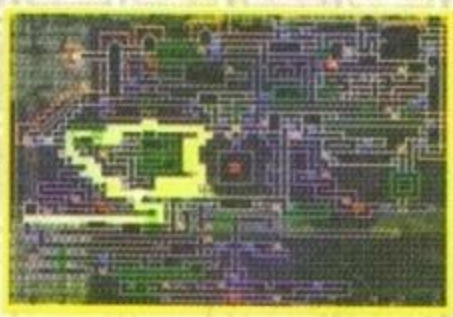


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Konami rilancia, anche su PlayStation, un titolo che ha appassionato per mesi i possessori di console a 16 bit. Il ritorno del vampiro è imminente!

Castlevania X



Quella di *Castlevania* è sicuramente una delle più note saghe videoludiche mai ideate o, per dirla in altre parole, se quella di Indiana Jones è la frusta più famosa, la seconda in ordine di importanza è sicuramente quella dell'immarcescibile cacciatore di vampiri che, finalmente, oggi "compie" 32-bit.
La nuova fatica della Konami però, pur mantenendo le atmosfere e le ambientazioni dei precedenti capitoli della serie, presenta rispetto ai sopracitati "prequel", alcune caratteristiche assolutamente innovative. La più appariscente è sicuramente l'introduzione di elementi caratteristici dei giochi di ruolo: in *Castlevania X* il giocatore dispone di un vero e proprio inventario, nel quale può conservare gran parte dei numerosissimi oggetti -armi, armature, vestiti, ecc.- disseminati a profu-

Il lungo mantello può essere cambiato, avanzando nel gioco, con una più consona, e utile, armatura. In fin dei conti, la vita del guerriero è pericolosa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutte le armi disponibili possono essere potenziate fino ad avere un arsenale davvero impressionante. Vampiro avvisato mezzo salvato...

sione lungo i vari livelli. In tal modo, attingendo di volta in volta dallo zaino secondo le necessità, è possibile attrezzarsi in modo specifico per affrontare un determinato avversario. In un'epoca, poi, in cui clonazioni e ingegneria genetica la fanno da padrone, anche la Konami ha voluto essere della partita: l'alter ego del giocatore può infatti trasformarsi a piacimento, assumendo le sembianze ora di un pipistrello, ora di una minacciosa nuvoletta di nebbia. Mutazioni che, lungi da giocare un ruolo semplicemente estetico, consentono di accedere a porzioni della mappa di gioco altrimenti inaccessibili, rendendo possibile anche la realizzazione di alcuni gustosi "tiri mancini" ai danni degli avversari.

Rimanendo in tema di "mappe", bisogna rilevare che *Castlevania X* è strutturato su di un'area di gioco immensa, destinata ad assicurare al prodotto una longevità senza pari.

Non fatevi ingannare dalle prime impressioni che potreste ricavare dalle immaginiche vedete pubblicate in queste pagine: la grafica è decisamente straordinaria, coloratissima, con un'attenzione al dettaglio davvero sbalorditiva, e non ha nulla a che spartire con quella già vista nei capitoli precedenti, sviluppati per le piattaforme a 16 bit.

All'attuale stadio di lavorazione, è difficile dire se la giocabilità sarà all'altezza del resto della realizzazione tecnica, ma l'istinto ci dice che siamo davanti a qualcosa di eccezionale!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEXEN 64

Volete sapere come sta procedendo il primo gioco multi player alla *Doom* per Nintendo 64? Nessun problema Gippì™ ha speso per voi qualche ora in compagnia del bestione...

Le quattro porte joypad del Nintendo 64 lo facevano supporre, in effetti il pezzo forte della console Nintendo sembrerebbero essere i titoli in multi-player. La Nintendo può effettivamente fare tutto il (giusto) rumore su come il N64 sia una console per le famiglie, ma provate solo a dare un'occhiata a tutte le famiglie riunite attorno a una console, mentre giocano contemporaneamente...

Fin'ora di esperimenti in split screen ricordiamo l'ottimo *Wave Race 64* (GP di Novembre, 91%) e l'orrido *Cruis'n USA* (GP di Gennaio, 45%). Se proprio volete giocare in due senza lo split screen bisogna ricorrere ai classici picchiaduro bidimensionali: *Killer Instinct Gold* e *Mortal Kombat Trilogy*.

***Hexen* è quasi pronto anche per PlayStation, ma, purtroppo, questa versione non incluide il gioco a quattro.**

Sul fronte dei giochi "a quattro" abbiamo *Wayne Gretzky Hockey 3D* e, naturalmente, *Mario Kart 64*. Ma dove diavolo sono finiti tutti gli sparatutto in soggettiva che ci avevano promesso? *Doom 64*? Nisba. *Turok*? Nemmeno. *Goldeneye 007*? Ancora niente. *Hexen*? Finalmente, ci siamo.

Game Power ha potuto sfruttare un'esclusiva ora di gioco con il titolo che si candida fin da subito come uno dei migliori esperimenti del genere. Come infatti ci si sarebbe potuto aspettare,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

disintegrare il proprio avversario con una scarica di energia mentale e abbandonarlo in una pozza di sangue è veramente esaltante e migliora sensibilmente il coinvolgimento della versione a un giocatore.
Chiedete a chiunque abbia provato *Quake*, *Diablo* o *Duke Nukem* su PC quanto siano divertenti. Certo, prima dovete riuscire staccarli dal computer, mentre sono collegati alla Rete cercando di martoriare l'anima di qualche poveretto che gioca dall'altra parte della nazione!
L'unico problema è che in questo caso si utilizza lo split-screen quadruplo e di conseguenza il dettaglio grafico potrebbe risentirne. Inizialmente, ciò potrebbe essere alquanto disarmante. Provare a muoversi in un mondo 3D che in effetti assomiglia molto al contenuto di un barattolo di marmellata.
Ma, come al solito, il tutto diventa un'esperienza piuttosto intuitiva e presto ci si scorda della grafica non proprio perfetta di *Hexen 64*.

HEXEN BALLA IL RAVE

Il motore grafico di *Hexen* è lo stesso di *Doom* (per cui dovreste sapere, più o meno, cosa aspettarvi). Quando la versione PC uscì lo scorso anno (un'avventura stile GdR comprendente ben 31 livelli) riscosse un ottimo successo, ma, probabilmente, ciò era dovuto alla mania dei giocatori riguardo a ogni cosa che assomigliasse a *Doom*. E oggi?
Ci aspettavamo qualcosa di nuovo e (anche se la versione provata era pronta solo al 75%), non sembrava troppo differente dall'originale. La Software Creations si è attenuta abbastanza strettamente al codice originale, di conseguenza i livelli sono praticamente identici a quelli del primo *Hexen*. Tralasciando l'opzione multi-player, *Hexen 64* offre un ambientazione molto simile a quella dei classici GdR (maghi, guerrieri, magie, dragoni e via di questo passo) ma applicata a un sparatutto in soggettiva. All'inizio potete quindi scegliere se impersonare un guerriero, un mago o un chierico. Le differenze stanno nel diverso modo con cui le tre "classi" possono affrontare i nemici e naturalemente nelle caratteristiche singole di ognuno come la forza (in cui, ovviamente, eccelle il guerriero), la magia (qui troviamo il mago) o la resistenza (chierico, un misto tra i due precedenti che può anche curarsi, niente male).
Sono anche inclusi nella confezione (in un piccolo sacchetto di plastica... ehm) vari incantesimi e magie da utilizzare procedendo nel gioco. Questi, il più delle volte, sembrano prendere il posto delle classiche mega pistole e fucili assortiti che si trovano in ogni titolo di questo tipo, e, come al solito, riescono a nuclearizzare ogni creatura.
Tecnicamente, la Creations non ha ricreato *Hexen*, ma ha aggiunto alcuni miglioramenti resi possibili dalla potenza dei 64-bit. Gli sprite sono mappati con texture di ottimo livello e sono stati ricoperti dell'ormai caratteristico anti-aliasing, vera forza del N64.
Effetti di trasparenza consentiti dall'hardware, non sono stati tralasciati per realizzare la nebbia o il fumo. Come in *Doom 64*, i fondali sono stati riprodotti utilizzando poligoni e texture, ma i personaggi e i nemici sono ancora in 2D, così da poter permettere un buon numero di sprite contemporaneamente su schermo.
Dopotutto, è quello che ci si aspetterebbe da una riadattazione per console di un vecchio gioco per PC.
Gli sviluppatori hanno avuto la buona idea di aggiungere l'opzione multi-player che può rendere questo gioco una delle tante sorprese di questo 1997. Aspettatevi maggiori approfondimenti sui prossimi numeri di Gheim Pauà.

I tre personaggi del gioco (chierico, guerriero e mago) sono stati riprodotti anche in questa versione per Nintendo 64, così come le loro devastanti armi.

Hexen 64 uscirà verso la fine di quest'anno, naturalmente non vogliono che interferisca con le vendite di *Doom 64*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENADA '97

Tra il 6 e il 9 di marzo si è svolta l'edizione primaverile dell'Enada, a Rimini. La manifestazione ha ricoperto un ruolo particolarmente importante, poiché erano molti i titoli attesi che sono stati presentati in esclusiva. La parte del leone va di diritto alla Sega che ha presentato in anteprima tutte le sue prossime uscite. Di notevole importanza la presenza dei due nuovi coin-op basati sulla scheda Model 3 (quella di *Virtua Fighter 3*), *SCUD* (Sport Car Ultimate Driving) *Race* e *Virtua Striker 2*. Questi due titoli hanno ampiamente dimostrato, se per caso qualcuno ne sentiva il bisogno, che l'hardware della Sega è quanto di più potente esista al giorno d'oggi sul mercato. *Scud Race* offre al giocatore la possibilità di guidare quattro tra le auto più potenti del mondo (Porsche Carrera 911, Ferrari F40, Dodge Viper e Mc Laren F1) su quattro differenti circuiti. L'aspetto di *Scud Race* che maggiormente colpisce è, naturalmente, quello grafico, dal momento che possiede una grafica talmente realistica da risultare quasi incredibile. Lo stesso discorso vale per *Virtua Striker 2*, completo solo al 55%, che offriva animazioni e grafica assolutamente favolose, anche se non è stato, più di tanto, possibile valutarne la giocabilità, abbastanza simile al suo predecessore. Tra le altre novità della Sega erano presenti *Ski G*, un simulatore di sci, *Wave Runner*, gioco di corsa su moto ad acqua, e *The House of The Dead*, uno sparatutto in stile *Virtua Cop* di ambientazione horror. Anche la Namco si è fatta valere: oltre a riproporre qualche "vecchio" coin-op (come *Tokio Wars* e *Propcycle*), ha presentato due succose novità: *Tekken 3* e *Alpine Racer 2*. Il primo titolo non ha certo bisogno di presentazioni, la versione presentata era completa e dovrebbe arrivare nelle sale giochi di tutta Italia in Aprile, mentre il secondo rappresenta un buon passo avanti rispetto al predecessore, vista l'aggiunta di una nuova pista e di tre stili diversi di sci tra cui è possibile scegliere. Altro piatto forte della fiera era

Street Fighter 3, uno dei seguiti più attesi della storia dei videogiochi. Come avevamo già anticipato in precedenza, si tratta di un picchiaduro bidimensionale che sfrutta il nuovo hardware CPS3 della Capcom, capace di spingere le animazioni dei personaggi fino a 64 frame per secondo!. Dieci personaggi tra cui scegliere (di cui solo due, Ryu e Ken, sono rimasti dagli episodi passati), nuove mosse e nuove possibilità di effettuare counter sono solo alcune delle caratteristiche di questo gioco che promette di essere, in assoluto, il migliore della serie. Tra le altre novità di particolare rilievo è necessario ricordare *GTI Club* della Konami e *Cruisin in the World* della Rare, decisamente migliore del suo predecessore. Il primo titolo è un divertentissimo gioco di guida su "mini" (avete capito bene: auto tipo la vecchia "Bianchina" o la Cinquecento) in cui è fondamentale utilizzare il freno a mano fornito in dotazione nel cabinato. È possibile correre in tre varianti della stessa pista, dove sarà fondamentale trovare tutte le scorciatoie per accorciare il tempo di gara.

• ***Air***

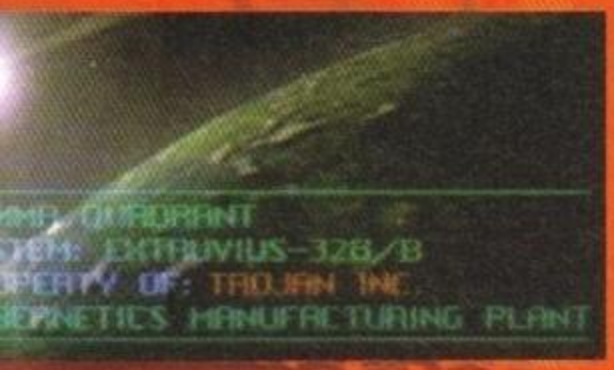
Uno dei cabinati dedicati agli sport acquatici, *Wave Shark* della Konami.

Il gigantesco monitor a 70 pollici dove girava *Street Fighter 3*. Difficilmente lo troverete in sala giochi.

GTI Club era uno dei titoli più divertenti della fiera, soprattutto se giocato in più persone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



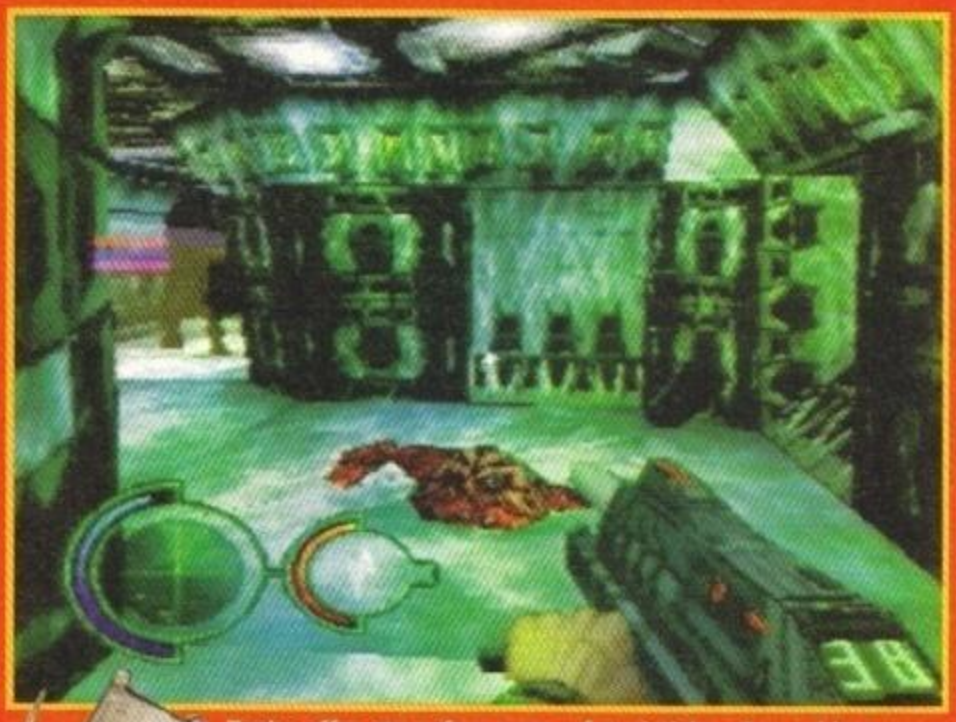
TENKA

La Psygnosis è pronta a sferrare l'attacco a *Doom*. *Tenka* promette di essere una vera e propria rivoluzione in ambiente PlayStation. A prima vista sembra rispettare le promesse...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le ambientazioni del gioco sono state, precedentemente, disegnate a mano. Proprio come accade con gli storyboard di un film.



Tenka offre atmosfere cupe e futuristiche, che, nel loro piccolo, vi potranno ricordare *Wipeout*.

Ogni gioco che crede di poter soppiantare il vecchio, ma sempre poderoso, *Doom*, porta con se un pesantissimo fardello di aspettative e buone prospettive di fallimento. Ma da ciò che abbiamo potuto vedere di *Tenka*, il nuovo pretendente per Playstation della Psygnosis, il leggendario sparatutto in prima persona della ID si dovrà incamminare lungo il viale del tramonto prima di quanto si pensi.

Tenka offre la stessa gioia di sparare che dà *Doom*, e vi aggiunge un nuovo ed emozionante stile di gioco tutto suo. Ambientato in una sorta di colonia spaziale del futuro, che è un vero e proprio villaggio turistico per forme di vita alterate geneticamente, il gioco si presenta a chi lo guarda con alcune raffinatezze grafiche di prima qualità.

Questo potrebbe essere, e non esagero, il miglior clone di *Doom* per Playstation mai realizzato. Mentre, infatti, il primo sparatutto in soggettiva aveva creature che si spixellavano parecchio da vicino, come le immagini del televideo, *Tenka* usa la grafica poligonale per rappresentare i suoi malvagi abitanti. Non tutti, tra l'altro, sembrano copie di satana in persona. Al contrario, ci sono strani ibridi uomo-macchina, diafane creature volanti e torreggianti mostruosità cibernetiche. Correteci sopra, e potrete constatare la grande qualità di queste realizzazioni poligonali, almeno finché non decideranno di darsi una mossa e di farvi fuori.

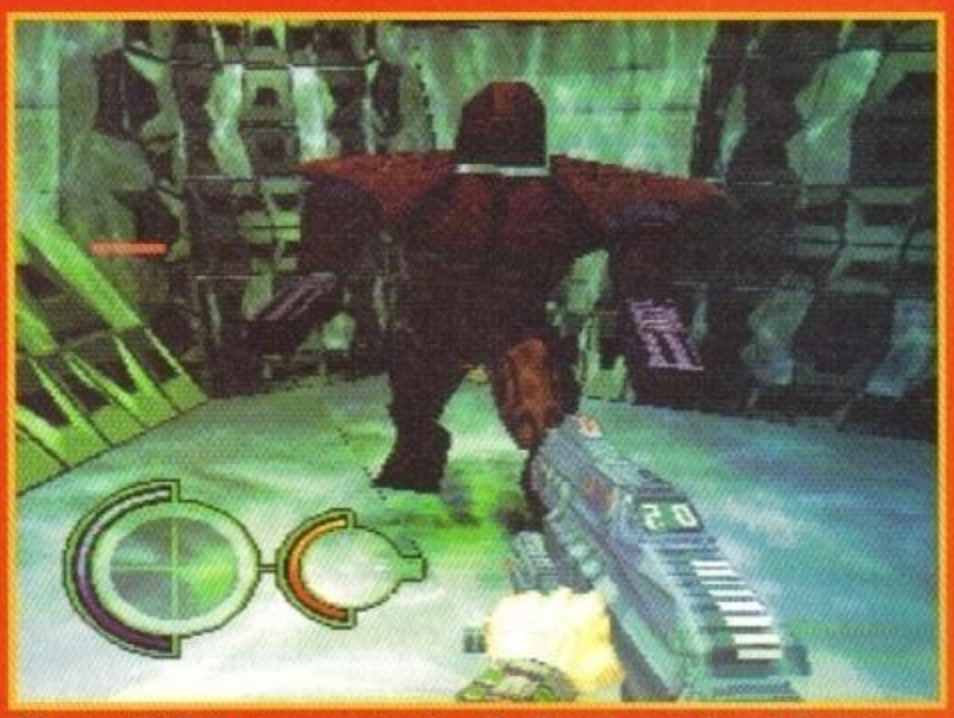
Naturalmente, la completezza e la qualità dell'arsenale a disposizione non sono considerate degli accessori in giochi di questo tipo. Fortunatamente *Tenka* non delude, offrendo nove armi differenti per gittata e potenza. Sebbene debba fare ancora molta strada per battere l'immediatezza di alcune delle fidate armi di *Doom*, il gioco usa un dispaly in sovraimpressione per rendere il tutto più fantascientifico. Sistemi di puntamento laser e quadranti per i bersagli rendono il gioco piacevolmente chirurgico, il che è molto più soddisfacente rispetto al piazzarsi di fronte a un nemico, puntare in

Tenka usa gli effetti-luce per ricreare l'atmosfera di *Doom*. L'indicatore digitale delle munizioni sull' arma è una novità positiva.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le immagini renderizzate fra i livelli di *Tenka* sono veramente bellissime, come ci si aspetta da un prodotto della Psygnosis.



Gli scenari di *Tenka* sono eccezionali, e i livelli sembrano più complicati rispetto a *Doom*. Si può guardare in alto e in basso, e osservare mistiche statue...

una direzione generica e sparare come un ossesso con la shotgun. C'è anche un indicatore digitale che mostra quante munizioni vi restano, e una voce digitalizzata che vi di dice quale tipo di arma state utilizzando. Per finire, la struttura dei livelli di *Tenka* è una prova decisiva se si vuole fare un qualsiasi paragone con *Doom*. La Psygnosis ha incluso livelli multipiano, stanze circolari e scalinate ripidissime, sebbene la gran parte dell'azione si svolga ancora in corridoi claustrofobici. In qualsiasi punto ci si trova, si può ammirare l'architettura che circostante, poiché *Tenka* permette di guardare e, fondamentale, di sparare in alto e in basso. Una grande esperienza é quella di sfondare i ventilatori ed esplorare i condotti dell'aria condizionata, poiché il gioco vi permette di andarvene in giro a gattoni e di sparare allo stesso tempo. *Tenka*, naturalmente, non ha modificato un altro aspetto di *Doom* che lo ha reso un'esperienza unica, ossia l'esplorazione. Ci sono anche qui chiavi da collezionare e nemici da eliminare, ma nuovi particolari, tipo lo scagliare fuori dalla finestra le mappe per mostrare i vostri progressi nel gioco, lo rendono abbastanza originale per poter competere con *Doom*. Pronto per uscire in Aprile, un'attenta perlustrazione dei 32 livelli di *Tenka* e un'analisi della giocabilità, attraverso la sua meravigliosa grafica, ci permetteranno di dare un giudizio definitivo, sebbene ció che abbiamo visto fin da ora è estremamente promettente. State pronti per la recensione.

Se il gioco vi ricorda, in qualche modo, *Doom*, non preoccupatevi, avete perfettamente ragione. *Tenka* è un clone, si, si, si...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

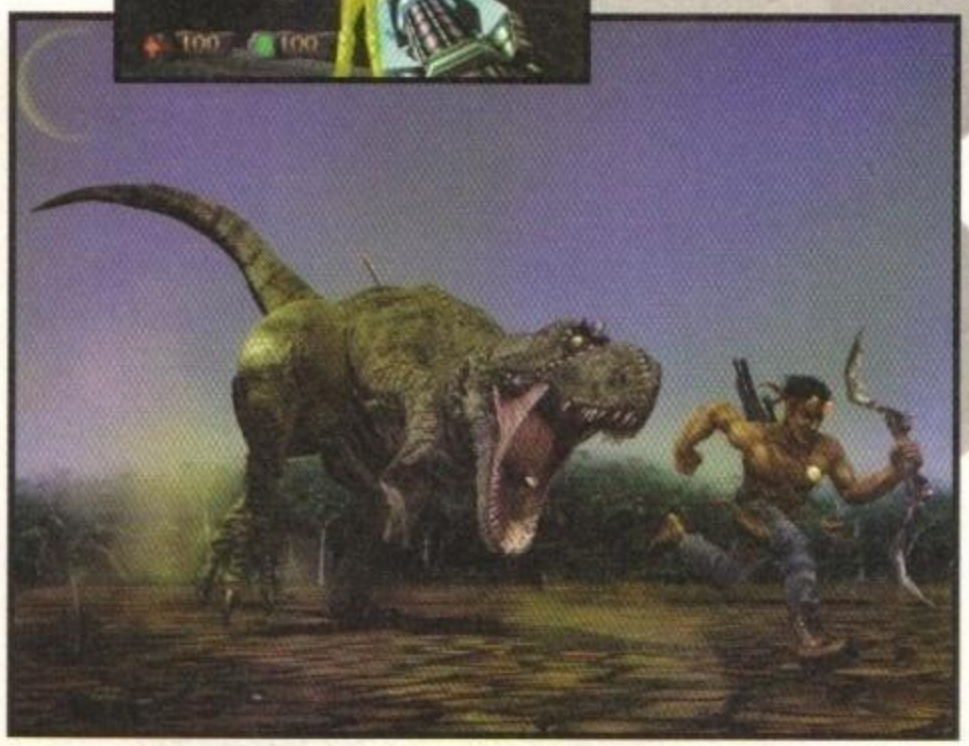
http://www.oldgamesitalia.net/

Nintendo 64

Dal primo Marzo è disponibile anche nel bel paese il Nintendo 64. Continuiamo lo speciale iniziato lo scorso mese rispondendo a molte delle domande che alcuni di voi si staranno facendo prima di decidere se comprare o meno il N64. Prendetevi qualche minuto, leggete con calma quanto segue e quindi decidete se... "il gioco vale la candela".

1 Esattamente, cosa mi ritrovo in mano dopo aver speso 430.000 lire?

Il pacchetto base comprende la console versione PAL, più un joypad grigio e i cavi RF, per attaccare la console all'antenna del vostro televisore. Se volete un gioco dovete andare incontro a un'ulteriore spesa. *Mario 64*, per esempio, costa 119.000 un po' in tutti i negozi, ma con ogni probabilità, se comprate la console con il gioco (pacchetto famiglia) il tutto lieviterà di sole centomila lire. Bisogna anche dire che, al momento, non sono previsti diminuzioni di prezzo, ma molto probabilmente il prezzo scenderà di circa 80.000 per il prossimo natale.



2 Un mio amico dice che non dovrei comprare un N64 PAL perchè l'immagine avrà i bordi neri e andrà più lento delle versioni giapponesi e americane della console. Vale veramente la pena comprare un N64 d'importazione?

Ci siamo rivolti direttamente alla Nintendo riguardo a questo annoso problema. Ci hanno assicurato che i bordi saranno tanto stretti da essere quasi impercettibili, così come le variazioni di velocità. Naturalmente, sta anche agli sviluppatori esterni ottenere risultati simili a quelli Nintendo, esattamente il contrario di quello che sta accadendo con i titoli PAL per PlayStation. Anche l'Acclaim ha dichiarato che non ci sono differenze di velocità tra la versione giapponese, americana e quella PAL di *Turok: Dinosaur Hunter*.

3 Le grandi case software giapponesi come Capcom, Namco e Konami, produrranno giochi per Nintendo 64?

Cerrrrtoo! Konami ci ha già regalato lo splendido Perfect Striker (GP n°58, 93%) che uscirà in versione PAL verso Aprile (con il nome di *International Superstar Soccer 64*), e molto altro è previsto per tutto il 1997. Mentre da qualche tempo si vocifera di una versione a 64 bit del grande *Ghouls 'n' Ghosts*. La Namco sta lavorando a un paio di titoli sportivi e su di un GdR. Dovrebbe bastare il farvi sapere che praticamente tutti i maggiori produttori giapponesi hanno firmato accordi con la Nintendo, con l'intezione di realizzare giochi per N64.

4 Se voglio salvare le mie posizioni nei vari giochi, sarò costretto a comprare una memory card come per la PlayStation?

In teoria no. Infatti tutti i giochi che necessitano di salvare delle posizioni offrono una batteria a tampone. Purtroppo fin'ora le cose non sono andate sempre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

così, pensiamo a *Perfect Striker* o *King of Pro Baseball*. In ogni caso, la memory card può servire per "trasportare" i vostri salvataggi in giro per il mondo e far vedere al vostro miglior amico come potete umiliarlo in *Mario Kart 64* o *Wave Race 64*.

5 Il 64DD farà la stessa fine del Mega-CD o del 32-X? Cioè finirà nel cestino?

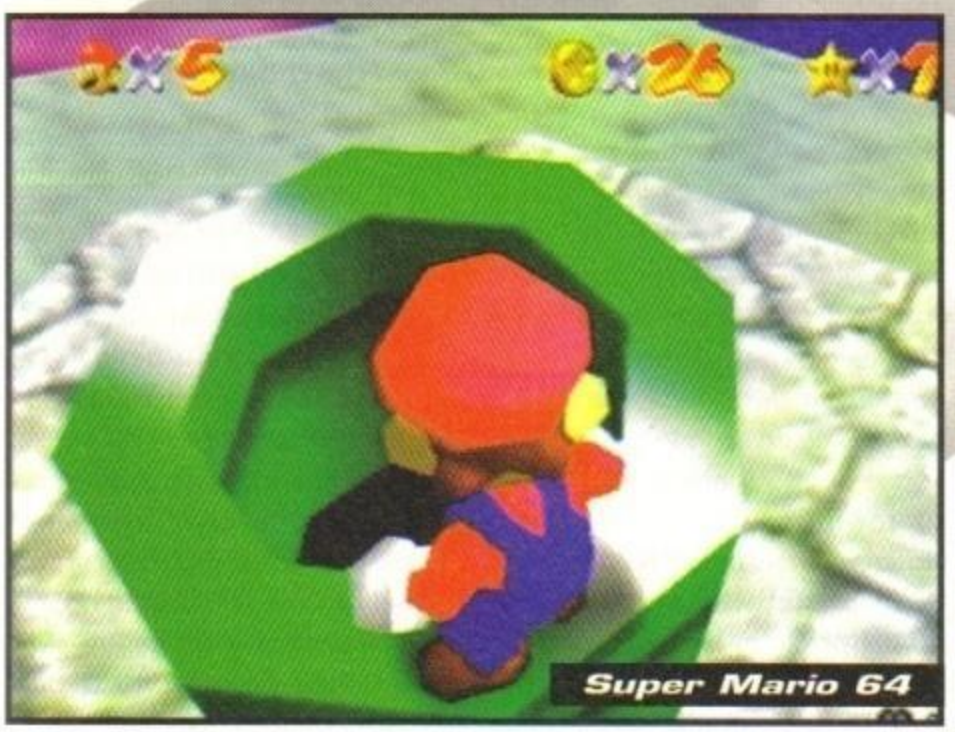
Non dovrebbe, visto che le funzionalità della periferica sono fondamentalmente diverse dalle due sopra citate. Oltre a permettere un immagazzinamento di dati maggiori (come succedeva con il MCD e il 32X), il 64 Disk Drive dovrebbe servire anche come sistema per riscrivere dati, e rendere i giochi maggiormente configurabili. Inoltre, i dischi potrebbero rivelarsi come dei datadisk per giochi già esistenti. *Zelda 3*, inizialmente previsto solo su 64DD, sembra che godrà, invece, di un doppio supporto. Cartuccia per il codice principale e disco per gli scenari. Inoltre, la Nintendo sta preparando tutta una serie di giochi che aiuteranno il 64 DD a imporsi: *Mother 3* (che con tutta probabilità in occidente verrà ribattezzato *Earthbound 2*), *Mario 64 2*, *Super Mario RPG 2*.

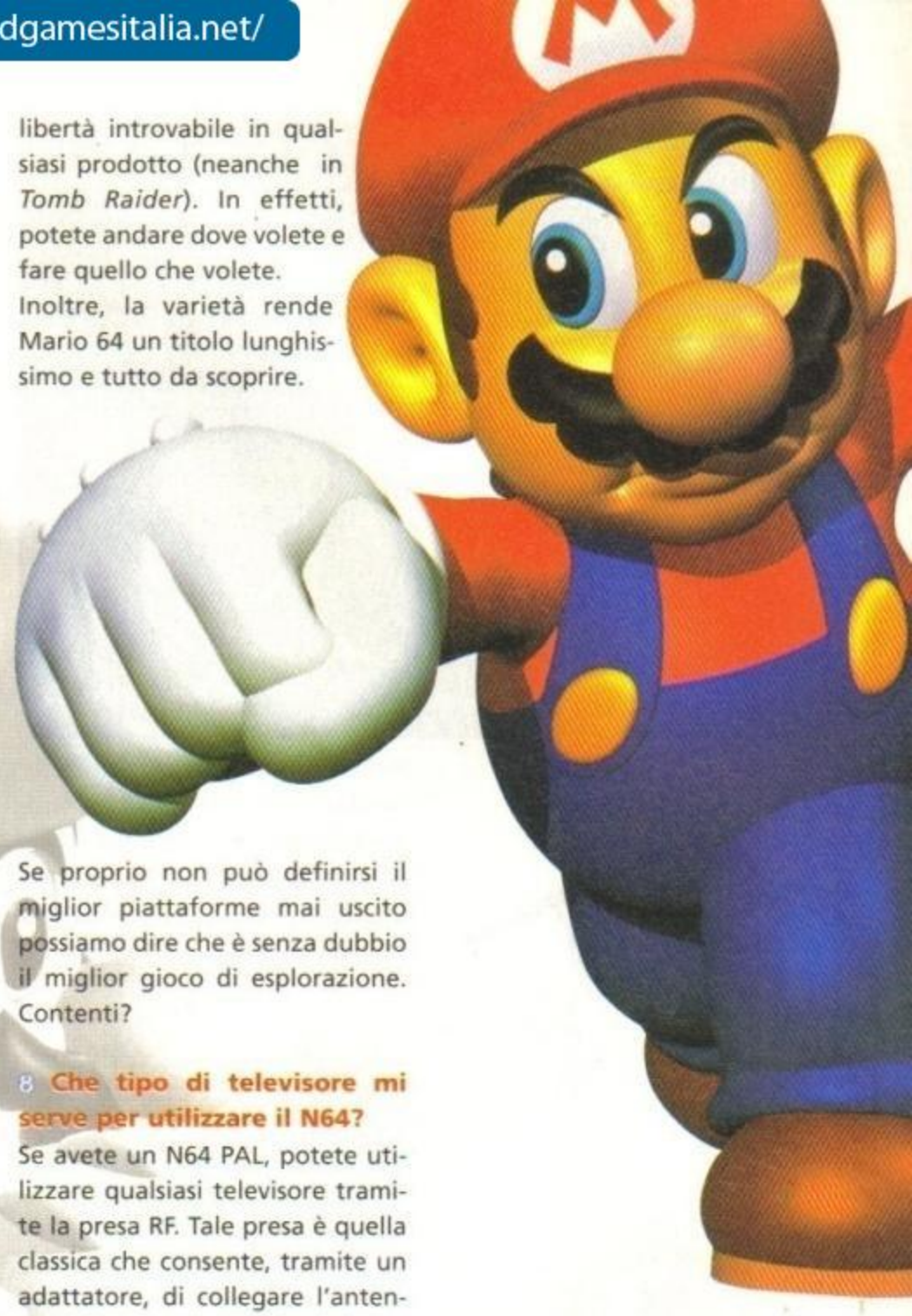
6 La grafica del Nintendo 64 è tanto superiore rispetto a quella PlayStation e Saturn?

Naturalmente questo è determinato dal singolo gioco in sé. Ci sono senza dubbio differenze, perchè il N64 fa uso dell'hardware Silicon Graphics, per ottimizzare la visualizzazione dei pixel (il famigerato effetto Anti-aliasing). Gli effetti di tale processo sono evidenti in *Doom* nelle sue due incarnazioni, per PlayStation e N64. Sulla PlayStation quando ci si avvicina a un muro questo appare pixelloso e blocchettoso, mentre su N64 appare definito proprio come quando lo si guarda da lontano. Oltre a questo il N64 ha una serie di chip capaci di effetti grafici, come particolari trasparenze, che lo pongono un gradino più in alto di ogni console esistente.

7 *Mario 64* è veramente il miglior gioco mai realizzato?

Hmmmm... il discorso sarebbe lungo e intricato. Ricordiamo come il punteggio (100%) apparso sul numero di settembre di GP fosse indicativo e comunque simbolico delle potenzialità del mostro nero Nintendo. *Mario 64* rimane la migliore esperienza 3D, dotato di una sensazione di libertà introvabile in qualsiasi prodotto (neanche in *Tomb Raider*). In effetti, potete andare dove volete e fare quello che volete. Inoltre, la varietà rende Mario 64 un titolo lunghissimo e tutto da scoprire.





Se proprio non può definirsi il miglior piattaforme mai uscito possiamo dire che è senza dubbio il miglior gioco di esplorazione. Contenti?

8 Che tipo di televisore mi serve per utilizzare il N64?

Se avete un N64 PAL, potete utilizzare qualsiasi televisore tramite la presa RF. Tale presa è quella classica che consente, tramite un adattatore, di collegare l'antenna della TV e il segnale del Nintendo 64 con un unico cavo che si attacca poi all'entrata dell'antenna di ogni normalissima televisione. D'altronde, per ottenere l'immagine migliore, occorre dotarsi di un'uscita denominata S-Video con delle speciali uscite multiple. Questo siognifica che occorre una particolare TV per utilizzare l'S-Video, ma i guadagni in termini di qualità grafica e nitidezza sono enormi.

Se avete un Nintendo 64 d'importazione, le cose si fanno leggermente più difficili. Dovrete infatti utilizzare una TV multistandard per leggere il segnale NTSC correttamente. Altrimenti tutto ciò che otterete sarà una schermata in bianco e nero. Per evitare di comprare una TV multistandard potete adattare il segnale da NTSC a RGB, questo può essere

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fatto tramite un convertitore (in vendita a circa 100.000 lire) oppure potete farvi modificare l'uscita video direttamente dal negoziante. In ogni caso il segnale, per quanto buono, rimane inferiore a quello S-Video.

9 Quanto costeranno i giochi per Nintendo 64 in Italia?

Siamo arrivati alle note dolenti... Si parla di 110/120.000, almeno questi saranno i prezzi dei primi giochi nei negozi ufficiali GIG. Più realisticamente, in molti negozi (esperienza personale) *Mario 64* non si trova a meno di 149.000. I titoli più importanti e recenti arriveranno anche oltre (*Turok: Dinosaur Hunter* costa 159.000 lirozze).

10 Potrò utilizzare miei giochi dello SNES sul N64, allo stesso modo del Super Game Boy?

Per favore, per favore. Volete veramente qualcosa di così squallido? No dai, siamo seri. Le due macchine, oltretutto, funzionano in modo troppo differente tra di loro, proprio come un CD dei Boy Zone e uno stereo. Su di uno stereo potete solo ascoltare musica, tipo il nuovo CD degli U2.

11 Non è giusto. Abbiamo sentito tutti com'è finita la storia con la Squaresoft (vedi *Final Fantasy VII*) e ora è successa la stessa cosa con la Enix e *Dragon Quest*. Se compro un Nintendo 64 vuol dire che mi devo dimenticare i Giochi di Ruolo?

Calma popolo. Prima di tutto distruggiamo questo "mito nascente" che vuole il Nintendo 64 incapace di realizzare giochi di ruolo seri. È solo che, questo tipo di gioco, data la sua grandezza, necessita di una quantità di memoria che solo il supporto ottico può garantire. La Squaresoft con *Final Fantasy VII* voleva qualcosa di inarrivabile. Non ha voluto aspettare l'uscita del 64DD, che le avrebbe permesso lo sviluppo di una grafica imponente come quella su Psx. Così ha deciso di utilizzare i tre CD della versione per la console Sony in modo da poter sviluppare tutti i fondali pre-renderizzati che Air ci ha commentato lo scorso mese. Tutto questo non vuol dire che il N64 sia inadatto ai giochi di ruolo, semplicemente, se volete una vastità e una longevità pari al titolo Squaresoft dovrete (forse) aspettare il 64DD. Ci saranno giochi di ruolo su cartuccia (la Imagineer ne sta preparando uno) ma non saranno vasti come *Final Fantasy VII*.

Ah, un'altra cosa. Cosa ve ne frega di *Dragon Quest 7*? Tanto in occidente abbiamo visto tradotto solo uno dei tanti *DQ* ed era per il NES.

12 Lo ammetto. Sono ricco da far schifo. Non solo ho una PlayStation e un Saturn (nonché un PC, un Pc Engine, un Neo Geo e, per finire, un Barcode-battler) ma adesso vorrei anche guzzarmi un Nintendo 64, faccio bene?

Premesso che dovresti regalarci una giusta dose della tua fortuna, se ti diverti con le due console che hai puoi anche metterti il cuore in pace. D'altronde, i videogiocatori non si accontentano mai. Effettivamente, il N64 è un bel pezzo di hardware, ma la sua vera forza consiste nei giochi: uno dei migliori giochi mai fatti (*Mario 64*), *Zelda* si candida come il miglior GdR in tempo reale e *Mario Kart* è il miglior gioco, per ora, in multi-player. Aggiungete a questi: *StarFox, Metroid, Yoshi's Island 64* e inizierete a capire perché qualcuno compra le macchine Nintendo solo per i giochi che fa la grande Enne. E, proprio al contrario di PlayStation e Saturn, nessuno di questi titoli uscirà su altre macchine.

***Fox McCloud* e i suoi compagni hanno avuto un buon successo su SNES. Immaginatevi sul Nintendo 64!!!**

13 Se compro un Nintendo 64 giapponese come faccio con la presa della corrente e con i vari cavi?

Dunque, la situazione dei collegamenti N64 => Tv l'abbiamo già trattata, passiamo quindi al voltaggio della presa elettrica. Lo standard europeo è di 220 volt, mentre quello giappo è di 110 volt. Se, perciò, infilate la spina jap in una presa europea otterete un N64 flambé. Per evitare tutto questo, potete modificare l'uscita elettrica del cavo dellla console o, meglio, comprare un adattatore che costa veramente poco (sulle 20.000, massimo).

14 È vero che i giochi per Nintendo 64 non saranno al livello di quelli per Psx e Saturn a causa delle cartucce? Sul serio Nintendo pensa che ci ridurremo a comprare giochi più "piccoli"?

Altra leggenda metropolitana che sarebbe meglio "smontare" al più presto. Se i CD assicurano un bel gioco e le cartucce no, allora Rezzonico è un essere senziente. Solo perchè un CD può immagazzinare fino a 650 mega,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ciò non vuol dire che li occupa tutti volta. Per esempio, il codice di *Ridge Racer* occupa solo 3 mega, il resto sono filmati e poco più. Quindi potremmo goderci un qualsiasi gioco visto in CD anche su cartuccia ma lasciando stare le mega-introduzioni.

16 Posso utilizzare i giochi d'importazione sul mio N64 PAL e viceversa?

Purtroppo non potete utilizzare giochi d'importazione sulla macchina PAL. Naturalmente, la Datel sta già lavorando a un adattatore e, mentre leggete questo numero di Game Pippo, dovrebbe già essere nei negozi. Se invece avete un N64 jap o USA, allora potrete utilizzare i giochi dell'altra versione solamente eliminando una parte in plastica nello slot della console. Se proprio non volete utilizzare le forbici di casa,

allora portate la console in un negozio o comprate un adattatore che serve da ponte. In teoria (e in pratica), tale adattatore serve ad allungare l'entrata della cartuccia della console fino all'esterno, così da poter utilizzare senza problema un gioco USA sul N64 jap o il contrario. Per le macchine americane e giapponesi vale lo stesso discorso, in relazione alle cartucce PAL, fatto in precedenza, per cui dovrete aspettare anche voi l'adattatore. Ricordatevi anche che, se provate a tagliare qualche pezzo di plastica del vostro N64 PAL, la garanzia scomparirà come per magia.

17 Il mercato PAL dovrà aspettare anni prima della conversione dei giochi giapponesi e americani, come è sempre stato?

Da che mondo è mondo, l'Europa è il terzo mercato, come importanza, nei videogiochi. Prima viene l'America e prima ancora il Giappone. Ma da qualche anno a questa parte, sembra che le cose inizino a muoversi più velocemente anche per il vecchio continente; basti pensare all'importazione fulminea di Saturn, PlayStation e lo stesso N64 in versioni PAL. Per esempio, *Turok* è uscito contemporaneamente in Europa e in America, d'altronde, *Mario Kart 64* arriverà verso fine estate.

18 La Nintendo era solita censurare i giochi troppo violenti, succederà ancora?

Come ogni strategia di mercato che si rispetti, tale atteggiamento della Nintendo è andato a farsi benedire dopo che hanno visto che con litri di sangue ROSSO, si vende molto di più che con un composto semi-sconosciuto verde (cfr. *Mortal Kombat I*). Adesso abbiamo dinosauri che si spappolano tipo cura-macellaio (*Turok*), guerrieri che si staccano a metà (*Mortal Kombat Trilogy*) e sangue a bizzeffe anche in *Killer Instinct Gold*, di casa Nintendo.

19 Il Nintendo 64 sarà un successo planetario?

Cosa credete che sia questo? Game Power o Il Mio Mago? Neanche il Mago Othelma potrebbe prevedere il futuro nel mondo dei videogiochi. Certo che, fin'ora, la Nintendo non ha cannato

un colpo (il Virtual Boy lo abbiamo dimenticato subito) e sarebbe alquanto improbabile che la macchina 64 bit rimanesse invenduta. Anche perchè stiamo andando sul ritmo di una Killer Application al mese come dice qualcuno a L'Aquila. Se proprio siete di quelli che non possono fare a meno di comprare almeno 5 giochi al mese, allora per i primi mesi potete tranquillamente dimenticare il Nintendo 64.

"I GIOCHI PER NINTENDO 64 SARANNO DIVERSI?"

"Stavo pensando di comprare un Nintendo 64 perchè tutti i giochi che escono per PlayStation e Saturn sono cloni di *Doom* o giochi di guida o picchiaduro 3D. I giochi per N64 saranno diversi? Intendo, veramente diversi..."

Il mercato è questo perché noi giocatori ce lo siamo voluti. La vecchia storia della domanda e dell'offerta è ancora validissima. Se appena esce una nuova versione di *Street Fighter* tutti corrono a comprarla, allora anche per N64 usciranno duecento versioni, "migliorate" del picchiaduro Capcom. Naturalmente ci saranno anche titoli orginali, ma per lo più saranno riadattamenti o update di vecchi successi già visti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ODIS

COMPUTERS VIDEOGAMES GIOCHI
PER CONSOLE E PC
ACCESSORI DI TUTTE LE MARCHE

SONY

GAME BOY

UN MONDO DI GIOCHI

Nintendo

SEGA

PlayStation

SI ACCETTANO CARTA DI CREDITO E BANCOMAT

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ODIS S.R.L. P.zza di Ponte Lungo, 31/32
(Via Appia Nuova - angolo Via Gela)
00181 ROMA M Ponte Lungo
Tel. 06/7816436 - 70300360 Fax 06/70300625

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI - GRAFICA bY PUBBLIAPPIA Tel. 06/7186861

http://www.oldgamesitalia.net/

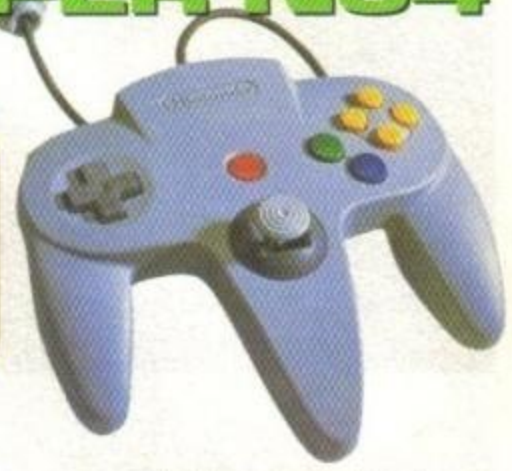
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

N64

ACCESSORIA ASSORTITA PER N64

Una delle cose più divertenti è quella di poter sperimentare un sacco di periferiche per le nuove console. Anche per Nintendo 64 sono usciti, o stanno uscendo, molti accessori più o meno utili. Dai joypad colorati fino al fantomatico 64DD.



64DD

Per qualche tempo alcuni ben informati hanno addirittura sostenuto che il 64DD in realtà non esistesse, niente di più sbagliato.

Il sistema si collega sotto la console e permette di utilizzare dei dischi da 64Mb per riscrivere dati, immagazzinare salvataggi, aggiungere livelli ai giochi. Inoltre, può essere utilizzato in congiunzione con le cartuccie, così in un futuro potremo vedere giochi sviluppati per Nintendo 64 che si baseranno sia su cartuccia che su disco magnetico, contemporaneamente.

MEMORY PAK

Le memory pak vanno inserite nel vano posteriore del joy Nintendo e servono a salvare, oltre le posizioni, anche i migliori tempi dei giochi di corse come *Wave Race 64* e *Mario Kart 64*, per poi portarli dal vostro amico del cuore. Finora esistono due tipi di memory-pak, da 1 e da 4 mega. Ovviamente, differiscono i numeri di salvataggi effettuabili. in media costano 49 e 69 mila lire, rispettivamente.

JOLTING PAK

L'effetto del jolting pak esiste da molti anni, pensate che c'era già sul cabinato di *Out Run*. Naturalmente, nessun joy per console, finora, aveva potuto avvalersi di questa caratteristica. Tanto che anche l'imminente joypad analogico per Psx sarà dotato di un effetto di feedback simile. In poche parole, l'effetto del jolting pak è quello di "tremare" per qualche istante in relazione a quello che accade sullo schermo.

JOYPAD

L'uscita di *Mario Kart 64* dovrebbe far scomparire tutti i joypad dagli scaffali dei negozi. Costano circa 60.000 e, vista la qualità e la precisione del joy, ne vale la pena. Chi ha acquistato la versione giapponese di *Mario Kart 64* o ha intenzione di acquistarla, troverà al suo interno una versione particolare del joy, metà grigio e metà nero.

DATEL

Alla Datel non perdono certo tempo e appena esce una nuova console sul mercato non ci pensano due volte. Si mettono subito al lavoro per una nuova cartridge che serve per barare in tutti i giochi.

La Gamekiller è la versione per N64 della famosa Action Replay, esistente sul mercato da oltre dieci anni per ogni console esistente. In questa versione, sarà possibile attaccare ulteriori schede per potenziare sempre più il vostro Game Killer, e per adattarlo ai nuovi giochi, È anche possibile aggiornare la Game Killer con delle card aggiuntive, mano a mano che i giochi usciranno in versione PAL. Anche se non abbiamo nessuna data ufficiale di rilascio, il prezzo dovrebeb aggirarsi sulle 60/70 mila lire.

Oltre alla Game Killer, Datel sta lavorando a una mega memory pak che può contenere ben 20 volte i salvataggi di una normale memory card. Ognuna di queste è dotata di un LED indicante il numero dei salvataggi e costerà sulle 100.000 lire.

DOCTOR V64

Chi segue ogni tanto le pagine di quotidiani sull'usato, come Secondamano, avrà sicuramente letto inserzioni che offrivano il fantomatico Doctor V64. Tale periferica serve, nientemeno, che a copiare i giochi per N64. Ma è dai tempi del Mega Drive e dello SNES, con i rispettivi Mega Back-up e Super Wild Card, che esistono copiatori del genere.

Il sistema si monta sotto il N64 e permette di copiare su dei normali CD i giochi per N64. Gheim Puffo ha deciso di inoltrarsi nelle fetide strade dell'illegalità e ha contattato i distributori privati del famoso chirurgo. L'operazione ha portato alla luce i veri difetti della periferica (oltre quello di essere assolutamente illegale). Primo, il prezzo del sistema CD: 800.000 lire!!! Mentre per i giochi ci si aggira intorno alle 100.000 lire.

AVERE MIGLIORI IMMAGINI

Se volete farvi un regalo che apprezzerete senza dubbio, questo può essere il cavo S-Video per offrire la miglior qualità video sul vostro televisore. Con giochi come *Mario 64* ne vale veramente la pena. Ma prima dovrete assicurarvi di avere una TV adatta ad accogliere tale segnale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Giocoma

Qualsiasi console, per quanto potente, è semplicemente un ammasso di plastica colorata da riciclo, inutile quanto un tostapane senza pane, se non vanta una collezione di giochi di buona qualità. Ma potete stare tranquilli che, se decideste di comprare un Nintendo 64, sarete rincompensati con una buona dose di ottimi titoli, quest'anno. Ricordiamo i più attesi...

Zelda 64

Chi lo comprerà?
I giocatori che seguono sempre l'ultima moda (il 64DD). L'intero Giappone.

Come sarà?
La nuova puntata della famosa serie di GdR d'azione della Nintendo, *Zelda 64* o *The Legend Of Zelda*, è ambientata nelle mitiche terre di Hyrule, sebbene l'intera "questione" sia stata spostata nel tempo. L'eroico Link appare oggi molto più maturo e meno attraente di prima. A differenza dei precedenti *Zelda*, l'azione non sarà ristretta alla visuale dall'alto. Tutto ha acquistato un valore cinematico, con le angolature della telecamera che cambiano continuamente -il che vi farà pensare che vadano fuori moda piuttosto in fretta. A differenza di *SM64*, osserverete l'azione da bizzarre posizioni: da sottoterra per fare un esempio folle.

La giocabilità di per sé sarà rassicuratamente familiare ai veterani di *Zelda*, con le classiche informazioni e armi su schermo. Il controllo analogico vi permetterà una libertà di movimento, durante i combattimenti che non ha rivali. Questo titolo si preannuncia, senza dubbio, un vero colosso.

Perché sarà un successo?
Il nome del guru della giocabilità Shigeru Miyamoto è come sempre una garanzia! Dovrebbe fare per il 64DD quello che *SM64* ha fatto per il N64, anche se forse il gioco uscirà su cartuccia. Non vorrete mica mettere fretta a Miyamoto e soci, no? Vi diciamo questo perché la data d'uscita è alquanto vaga.

Quando uscirà?
Gran bella domanda. Se sarà il primo titolo per 64DD, non uscirà neppure in Giappone che verso la fine dell'anno. Quindi diciamo che ci giocherete a Natale...

Zelda 64: un sogno proibito ancora molto lontato.

Star Fox 64

Chi lo comprerà?
Tutti coloro che stravedono per il N64, a ragione, e vogliono provare uno sparatutto più che decente. Chiunque abbia giocato e apprezzato la versione per SNES, dotata di super chip dedicato.

Come sarà?
Un altro classico dei 16 bit pompato fino all'inverosimile per sfruttare le capacità della nuova console. Dopo aver visto come si muove il gioco, la prima cosa che salta all'occhio è la fluidità del motore che gestisce la grafica in 3D. I tocchi grafici, come gli effetti di trasparenza lo rendono un titolo assolutamente piacevole da vedere. La qualità migliore del titolo, sul fronte giocabilità, è la comodità garantita dal pad analogico, che assicura al giocatore una libertà di controllo dell'astronave pressoché totale.

Perché sarà un successo?
Sarà un altro gioco che sfrutteranno le possibilità del multiplayer, scusate se è poco.

Quando uscirà?
In America in estate, da noi, forse a ottobre.

Star Fox 64: non ve ne dimenticherete facilmente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nia 64

Wave Race 64

Chi lo comprerà?
I possessori di N64 alla disperata ricerca di un gioco di corse serio. Chiunque viva in una città piena di smog e sogni di cavalcare un delfino nel Mar dei Caraibi e tutti coloro che vorranno provare le capacità grafiche del N64.

Come sarà?
Un sogno da controllare, prima di tutto. Abbiamo già presso in esame la versione giapponese e gli abbiamo dedicato una calda accoglienza. A suo tempo abbiamo detto che era veloce, frenetico e dotato di una buona profondità, e che era dotato di un'esaltante opzione per giocare in due. Adesso siamo ancora di quell'idea, e ribadiamo che sfrecciare sul mare a bordo di jetski non è mai stato così divertente.

Perché sarà un successo?
Perché sarà il primo gioco di corse per Nintendo 64, qui da noi, il che gli garantirà un gran numero di vendite, con ogni probabilità. E poi è un gran titolo.

Quando uscirà?
Secondo i piani ad aprile.

Wave Race 64: preparatevi a uscirne inzuppati.

Yoshi's Island 64

Chi lo comprerà?
Chiunque abbia un briciolo di buon senso.

Come sarà?
Una cosa evidente è il look azzeccato del gioco. Proprio come *Yoshi's Island* per SNES, rappresenta una sorta di shock per la console, con la sua grafica grezza e con l'inconfondibile stile da disegno a mano -e questo è un fatto positivissimo: *Y'sI64* ci impressiona favorevolmente con il suo aspetto e i suoi colori brillanti. Grazie alla potenza di calcolo del N64, ci saranno molti più sprite in movimento contemporaneamente sullo schermo, e l'azione sarà quindi più accesa. Fortunatamente, l'implementazione del controllo analogico significa che sarà possibile raggiungere un'elevata precisione nei salti e nei movimenti (soprattutto utile nelle zone a rischio).

Perché sarà un successo?
La versione Super Nintendo è stata giudicata il migliore gioco di piattaforme di sempre (anche meglio di *Super Mario World*!), quindi questa nuova incarnazione si prepara a raccogliere consensi.

Quando uscirà?
Ooh-laa-laaa. Il fatto è che nessuno lo sa. Persino *Yoshi's Island 64* è un titolo provvisorio! La grande N tiene le labbra cucite.

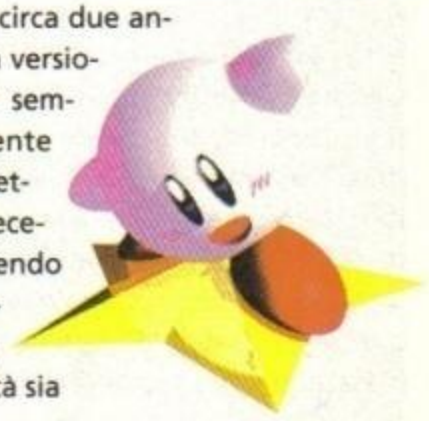
Kirby's Air Ride

Chi lo comprerà?
Visto i toni rosei del protagonista, sicuramente il titolo è destinato a un pubblico più giovane. La grafica colorata e luminosa confermano questa teoria. E rimane uno dei titoli su cui ci piacerebbe mettere le mani.

Come sarà?
Kirby è una delle mascotte più versatili della Nintendo, essendo apparso in tutto, dai giochi di golf ai flipper. *Kirby's Air Ride* è però tutt'altro pianeta.
Il gioco attualmente comprende l'implementazione delle partite singole e a quattro giocatori (come in *Mario Kart 64* e *Starfox 64*) e vi vede correre su dettagliate piste 3D su uno speciale snowboard a forma di stella sospeso da terra, tipo hovercraft. Ci sarà forse fine alla pazzia della Nintendo prima o poi?
Per ora le gare hanno luogo solamente in paeaggi bucolici, tra frutteti e distese verdi. La velocità sempra essere stata fortunatamente aumentata rispetto l'ultima versione del gioco. Il titolo è passato attraverso un completo re-design, e prima della pubblicazione subirà ancora alcune importanti modifiche.

Perché sarà un successo?
È diverso, e *Kirby* ha numerosi fan in tutto il mondo, soprattuto negli USA. Sembra poter diventare il titolo per Nintendo 64 più divertente fino a ora.

Quando uscirà?
Non aspettatevi di trovarlo prima del tardo inverno, o addirittura all'inizio del 1998! Persino il titolo non è ancora confermato. È in lavorazione da circa due anni, e sebbene la versione più recente sembri drasticamente differente rispetto a quelle precedenti, la Nintendo vuole assicurarsi, ovviamente, che la giocabilità sia impeccabile.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Killer Instinct Gold

Chiunque abbia infilato gettoni a palate nel coin op di Killer Instinct 2 e ha seguito la storia del N64 fin dall'inizio cercherà disperatamente di accaparrarsi la versione fianle del picchiaduro della Rare. Immaginate *Killern Istinct 2* con alcuni miglioramenti e avrete un'idea di cosa è *KIG*. Prima che arrivi l'estate, potrete allenarvi con Kim Wu, Glacius e Gargus, in versione PAL. Non è sensazionale o rivoluzionario ma comunque un buon picchiaduro.

FIFA Soccer 64

Ha il nome di FIFA, questo bisogna ammetterlo, ma da quello che abbiamo potuto vedere da *Perfect Striker* (*ISS 64*), avrà un bel da fare. *FIFA '97* su PlayStation e su PC non hanno ricevuto molti consensi di critica, ma confidiamo in questa versione per N64 - aspettatevi più notizie in un futuro molto prossimo. I programmatori hanno migliorato l'intelligenza artificiale dei giocatori, le animazioni e il controllo. Ben fatto, ragazzi.

Earthbound 64

O *Earthbound 2*, o *Mother 3*, per quanto ne sappiamo. Un GdR che diventerà popolare quanto la televisione. Ci sono voci secondo le quali potrebbe apparire su 64DD al posto di Zelda (che è completo oltre il 50%, al momento, e che potrebbe essere già pronto prima dell'uscita della nuova periferica del N64). Su qualsiasi supporto, uscirà, aspettatevi un successone.

Goldeneye 007

I ragazzi della Rare di *Donkey Kong Country* stanno attualmente lavorando a questo particolare clone di *Doom*. Potrete sparare in ogni angolazione ma, a differenza di *Turok* (che abbiamo recensito sullo scorso numero di Game Power), il joystick analogico servirà per muoversi anziché per controllare la testa. Pensate che i passi si faranno più rumorosi con l'aumentare della vostra velocità. Questa sì che è attenzione per i dettagli...

Blast Corps

Guidate dei minuscoli veicoli (18 in tutto) e distruggete ogni costruzione si trovi davanti a un certo trasportatore di missili nucleari senza controllo. Questo titolo, sviluppato dalla Rare, promette di essere il gioco più inusuale per N64 dell'anno. Come *Star Fox 64*, è anche compatibile con il Jolting Pak, aumentando il realismo con una gran dose di scossoni.

Blast Corps: un titolo che promette essere più di un semplice gioco, ma una vera esperienza.

Top Gear Rally

Un altro classico per SNES che si rifà il trucco per il N64. I Boss Game Studios –attualmente al lavoro su *Spider* per PlayStation– sono incaricati di trasportare questa meraviglia dai dieci circuiti e dai quindici veicoli personalizzabili sulla nuova maccina Nintento. Sconosciuta la data di pubblicazione, visto che l'unica cosa che ci è stata data di vedere sono i demo su Silicon Graphics.

Top Gear Rally: BMG – sono quelli di Pandemonium per PlayStation.

ISS 64

Dovrebbe essere nei negozi in versione PAL in aprile, e per bacco se ne sarà valsa la pena! Questo è il nostro titolo calcistico preferito, superando persino l'indimenticabile *Sega Worldwide Soccer*. È sviluppato dallo stesso team che ci ha regalato l'ottimo ISS originale e comprende alcune delle caratteristiche di gioco migliori e più soddisfacenti mai viste su una console. Potrete utilizzare sia il controllo analogico che quello digitale.

Doom 64

Purtroppo non vedrà la luce prima di settembre (essendo stato ancora posticipato), ma quando uscirà sarà di sicuro un successone. Dopo averne assaporato le qualità con una versione incompleta possiamo assicurarvi che si tratterà di uno dei titoli per Nintendo 64 più impegnativi! Il ragionamento dietro il gioco è che tutti conoscono *Doom*, quindi tutti dovrebbero essere bravi, quindi perché non cambiare tutti i livelli e dargli una rinvigorita? E dovreste vedere che cosa hanno fatto alle armi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

War Gods

Dalla casa di *Mortal Kombat* arriva una conversione da coin-op per soddisfare l'appetito di chi si aspetta un buon picchiaduro 3D. Ucirà anche per PlayStation, ma la versione per N64 dovrebbe raggiungere il massimo a livello grafico, e sicuramente anche per quanto riguarda i tempi di caricamento. Personaggi degni di nota e abbondanza di mosse speciali selvagge.

Rev Limit

La Seta sta lavorando di buona lena per portare sugli schermi del Nintendo 64 il primo vero simulatore di guida cittadino (è meglio stendere un velo pietoso su *Cruis'n USA...*).
Con tre diverse modalità di gara e auto dotate di diversi attributi che saranno affette dagli incidenti in cui saranno coinvolte, questo potrebbe (tenete le dita incrociate) essere un degno avversario per *Ridge Racer Revolution* e *Sega Rally*.

MK Trilogy

Speriamo che questo spreco di spazio non abbia mai la faccia tosta di farsi vedere. No, non è che ce l'abbiamo con il gioco in se (anche perché siamo in effetti molto devoti a *Mortal Kombat*), ma è che questa è una triste conversione che è stata piuttosto oggetto di critiche negli States. È un dolore doverlo scrivere, ma il gioco è pieno di difetti -il Nintendo 64 non è stato costruito per questo tipo di titoli.

Wild Choppers

Dopo che avete scelto il vostro mezzo tra gli otto elicotteri disponibili, è la solita routine di salvataggio degli ostaggi (urrà!) e come sempre di demolizione di impianti nemici (urrà!), durante i tre livelli delle altrettante missioni. Visto lo spazio limitato della cartuccia, gli sviluppatori (la Seta) hanno assicurato che ci sarà un'accurata e seria curva di apprendimento, nel gioco. Il controllo analogico farà il resto...

TENETE UN OCCHIO SU...

WAYNE GRETZKY 3D
Divertente, se non superlativo, simulatore di hockey su ghiaccio. Anche *NBA Hangtime* deve uscire a giugno.

THE GLORY OF ST ANDREWS
Piuttosto scarno, fino a prova contraria. Uscirà sicuramente nei negozi, comunque.

DUAL HEROES
Il primo tentativo della Hudsonsoft nel campo dei picchiaduro. Interessante il sistema "virtual player".

TETRISPHERE
Reincarnazione a tre dimensioni della droga digitale di qualche tempo fa. È stato ritardato, ma uscirà sicuramente quest'anno.

F-ZERO 64
L'adattamento da SNES di cui tutti parlano. Senza ombra di dubbio il migliore di tutti.

BOMBERMAN 64
Dovrebbe apparire in Giappone in estate, quindi qui lo vedremo in inverno.

BLADE AND BARREL
La Software Creations sta dando gli ultimi delicati ritocchi a questo simulatore bellico di elicottero e carro armato.

ULTRA DESCENT
Il classico dell'Interplay che dovrebbe arrivare in autunno –negli Stati Uniti è previsto per l'estate.

BUGGIE BOOGIE
Purtroppo, non si hanno date per questo interessantissimo gioco di corse della Nintendo. È in via di sviluppo da secoli.

MISSION: IMPOSSIBLE
Più un tributo che una licenza cinematografica, sviluppato dalla Ocean e atteo per la fine dell'estate o l'inizio dell'autunno.

LAMBORGHINI 64
La Titus spera di poter distribuire la nuova incarnazione di questo gioco di corse in estate inoltrata.

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP
Più *Sega Rally* che *Mario Kart*, questo gioco di corse internazionali bacerà la Terra del Sol Levante in giugno.

SONIC WING ASSAULT
Il joystick analogico non aspetta altro che un classico sparatutto aereo. In Giappone ci potranno giocare a maggio...

GO! GO! TROUBLE MAKERS
Parto delle menti strampalate della Treasure, questo platform dovrebbe essere quello di cui tutti abbiamo bisogno.

CLAY FIGHTER 63 1/3
Valido upgrade del picchiaduro firmato Interplay originariamente previsto per l'M2.

QUAKE 64
Potremmo non vederlo prima del '98. Cercate anche *Robotron X* e *Joust X* quest'estate.

BODY HARVEST
Gli alieni invadono la Terra! Nintendo è prudente con questo titolo, ma dovrebbe essere fuori in autunno.

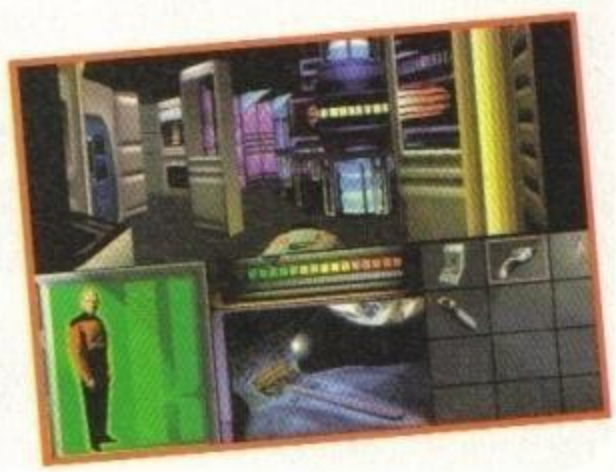
SILICON VALLEY
Stramberie animalesche create dalla DMA, attualmente completo al 30% appena. Sarà pronto per la fine dell'anno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK GENERATIONS

SFRUTTANDO LA SCIA DEL SUCCESSO DEL NUOVO FILM DEDICATO ALLA NUOVA "GENERAZIONE" DELLE AVVENTURE DELL'EQUIPAGGIO DELL'ENTERPRISE, LA SPECTRUM HOLOBYTE, CHE DETIENE I DIRITTI DEI PERSONAGGI CREATI DA GENE RODDENBERRY, HA IN PROGETTO DI REALIZZARE UN NUOVO GIOCO PER PLAYSTATION. ECCO LE PRIME FANTASTICHE IMMAGINI!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La saga di Star Trek ha, da sempre, appassionato sia gli spettatori che i videogiocatori. La Spectrum Holobyte ha saputo sfruttarla al meglio.

La Spectrum Holobyte possiede i diritti della saga di Star Trek da ormai molti anni. L'ultimo titolo ispirato a Capitan Picard e soci è stato pubblicato nel '95 per PC, *Star Trek: A Final Unity*. Si trattava di un'avventura grafica, originale, nel senso che non si rifaceva a nessuna puntata del telefilm o a nessuna versione cinematografica di Star Trek. A differenza di *A Final Unity*, *Star Trek: Generazioni* è la versione videoludica dell'omonimo film uscito, sempre nel '95, che vedeva al centro delle attenzioni la rivalità/complicità dei due capitani storici di Star Trek: Jean Luc Picard (Patrick Stewart) e James Tiberius Kirk (William Shatner).

Effettivamente, questa conversione arriva talmente in ritardo che potrebbe quasi sfruttare quel po' di *hype* sollevata dal nuovo capitolo cinematografico Star Trek: Primo Contatto. Il gioco si articola, diversamente dai precedenti esperimenti, in tre sezioni principali. Una in cui occorre decidere la rotta da prendere e gli obiettivi da raggiungere (proprio come nella serie televisiva, dove, però, dicono solamente il luogo e il computer di bordo li porta...), un'altra in cui occorre improvvisarsi marine spaziali e affrontare i livelli proprio come in *Doom* e, infine, una sezione di combattimento tridimensionale in cui a darsi battaglia sono l'Enterprise, incrociatori Romulani e altre utilitarie del genere.

Una delle peculiarità del gioco è la grande cura con cui sono stati riprodotti i dialoghi, soprattutto grazie alla partecipazione degli attori originali del film. Ricordiamo naturalmente i due capitani William Shatner e Patrick Stewart, ma anche Malcolm Mc Dowell (nel film interpreta il malvagio Soran) e Whoopy Goldberg (che ha interpretato Guinam).

I programmatori della Spectrum Holobyte sono molto soddisfatti dei risultati ottenuti, infatti hanno dichiarato di aver raggiunto un'intesa con gli attori tale che gli stessi interpreti hanno rielaborato le frasi per far sì che si adattassero meglio allo spirito del personaggio.

Star Trek: Generazioni offre ben 16 livelli, ognuno dei quali caratterizzato da una diversa ambientazione, tranne, naturalmente, quelli in cui ci si trova a bordo dell'Enterprise. È comunque possibile visitare una varietà non indifferente di pianeti, laboratori, basi spaziali e altro ancora. Aspettatevi una recensione già nei prossimi numeri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

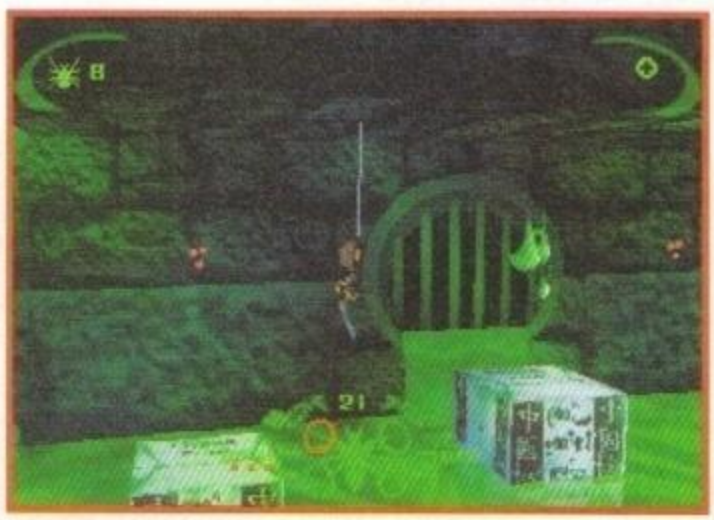
http://www.oldgamesitalia.net/

SPIDER

Dopo il successo di *Pandemonium* la BMG ritenta il colpo con un nuovo gioco di piattaforme. Qualcosa di nuovo o sempre la solita minestra?

Dopo un periodo che ha visto i giochi di piattaforme un po' sottotono sulla PSX, l'uscita quasi contemporanea di *Crash Bandicoot* e *Pandemonium* ha dato nuova vita al genere. Dalla BMG Interactive, però, sta per arrivare un secondo gioco di piattaforme dall'ambientazione estremamente originale. *Spider* vede il giocatore nei panni di un piccolo ragno cibernetico, in cui è intrappolata la mente di un geniale biomeccanico. Mentre sta lavorando alla sua ultima creazione, un piccolo ragno cibernetico appunto, il suo laboratorio viene preso d'assalto per motivi di spionaggio industriale. Nella confusione il corpo dello scienziato viene ferito, ma la sua mente viene invece proiettata all'interno del ragno a causa di una scossa elettrica. Da qui comincia il viaggio della piccola creatura, nel tentativo di ritrovare il corpo del biomeccanico e salvarlo. *Spider* appare, dunque, come un gioco di piattaforme in 3D, che sfrutta un motore grafico molto simile a quello di *Pandemonium*. Questo significa che, a dispetto delle notizie diffuse in precedenza, gli spostamenti del protagonista non saranno in 3D reale, ma limitati alla semplice bidimensionalità. Questo sarà sicuramente un grosso limite per *Spider*, ma l'utilizzo di un protagonista così "particolare" ha permesso agli sviluppatori di dare a questo gioco di piattaforme caratteristiche del tutto particolari. Il simpatico ragnetto, infatti, potrà utilizzare tutte le abilità caratteristiche della sua specie, vale a dire che sarà in grado di cam-

La lunga sequenza in CG mostra gli eventi che hanno portato la mente dello scenziato dentro al piccolo ragno.



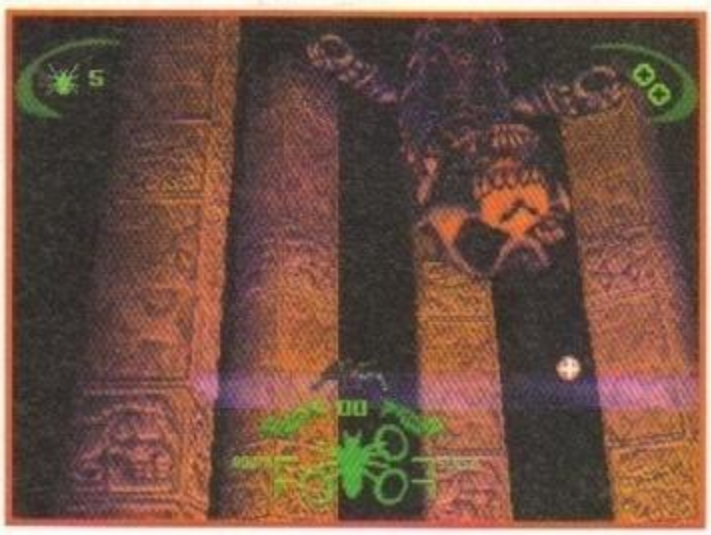
Quando si cammina sul soffitto è possibile calarsi per mezzo della ragnatela e ondeggiarsi in avanti o indietro.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

minare su pareti e soffitti (a testa in giù quindi) e calarsi, ondeggiando, per mezzo della sua ragnatela. Tutto questo sembra aggiungere una nuova dimensione (anche se non si tratta di terza...) al genere, permettendo di affrontare le situazioni tipiche di questi giochi in maniera del tutto differente. Il ragno di *Spider*, inoltre, sfruttando la sua natura cibernetica, è in grado di difendersi efficacemente da tutti i pericoli del piccolo mondo che deve affrontare. Oltre a un attacco standard frontale (una sorta di zampettata) è possibile raccogliere armi addizionali come missili a ricerca, lanciafiamme, o gas velenosi, fino a un totale massimo di tre (una frontale e due posteriori). Per il resto *Spider* non sembra offrire nulla di nuovo: salti al millimetro, bonus da raccogliere, ostacoli da superare e una notevole varietà di nemici da affrontare, il tutto calato nel dettaglio di un mondo in miniatura in stile *Micro Machines*. Restano da valutare tutti gli aspetti che non è stato possibile vedere nella versione da noi provata, come la longevità e la difficoltà del titolo, ma per questo dovrete aspettare la recensione completa del mese prossimo.

• ***Air***



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA

La primavera ha fatto capolino anche in questo 1997. E i videogiocatori se ne sono accorti, la Sega prende la palla al balzo.

Lo si è capito già da tempo, La Sega è tra le case che riesce a supportare meglio il Saturn. Senza dubbio, il motivo principale è dovuto proprio dal fatto che è la società che ha prodotto la console, e, di conseguenza, la Software house che meglio sa sfruttare le capacità della macchina. Però, non sempre si ha a che fare con giochi che provengono direttamente dalla grande "S", comunque, in modo particolare negli ultimi tempi, anche le cosidette "Terze Parti" si stanno difendendo alla grande.

Per quanto riguarda la nuova stagione, i titoli di grido in uscita non sono niente male. Tra tutti, in ogni caso, spicca *Duke Nuke'em 3D*, un gioco che ha riscosso numerosi consensi, per certi versi anche esagerati, tra i possessori PC. In fin dei conti si tratta dell'ennesimo clone di Doom, anche se, per spezzare una lancia nei suoi confronti, bisogna ammettere che l'ambientazione e la grafica del gioco riescono, in qualche modo a elevarlo a un gradino superiore.

Scorcher, di cui abbiamo già avuto occasione di parlarvi più di una volta, può essere paragonato a un gioco di corse simile a *WipeOut*, ma le similitudini finiscono esattamente dove comincia il paragone. In effetti, *Scorcher* è un gioco piuttosto confusionario, che richiede ore di apprendimento per essere masterizzato a dovere. Comunque, da quel poco che abbiamo potuto vedere, anche una volta appresi i meccanismi del gioco, non

NMS SOFTWARE

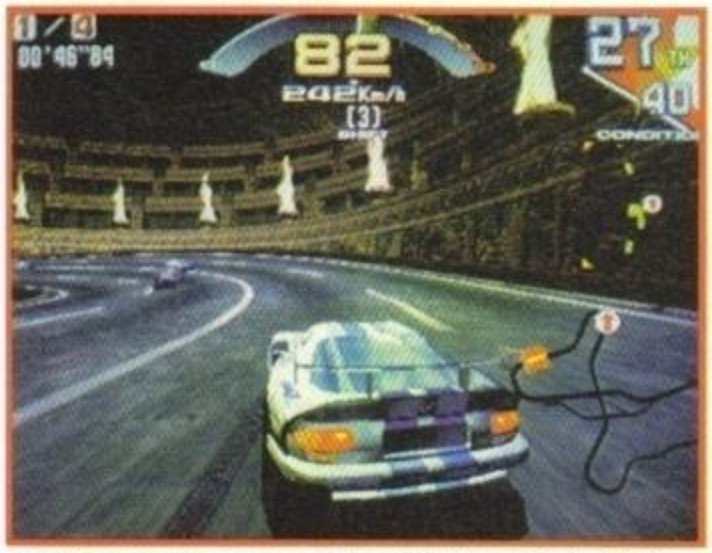
Scorcher, un gioco di guida futuristico. Non sembra niente di speciale.

La gestione del carroarmato di *Mass Destruction*, inizialmente, non è tra le più facili, ma poi le cose migliorano.

La versione del classico *Bomberman* per Saturn permette a otto giocatori di farsi esplodere contemporaneamente.

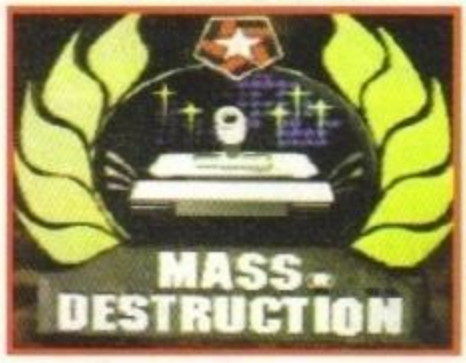
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



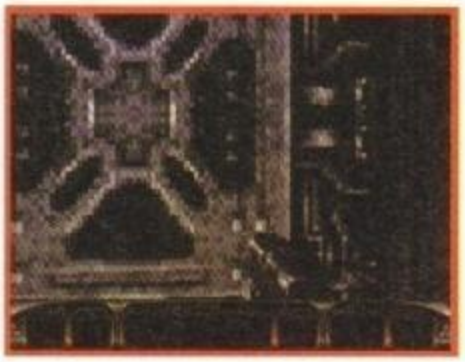
Scud Race **sembra rappresentare il futuro dei giochi di corsa. Controllo ineccepibile e velocità impressionante.**

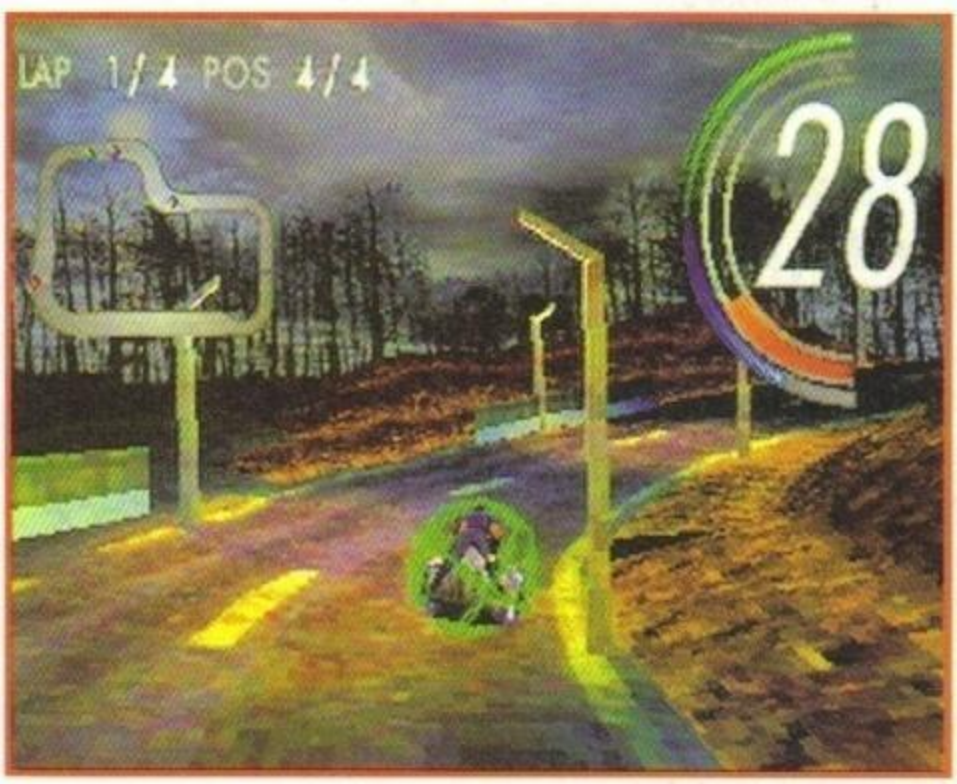
Duke Nuke **'em 3D, senza dubbio la velocità del gioco ha eliminato molti dubbi riguardo alle capacità del Saturn.**



fa parte di quei titoli che rigiocherete volentieri.
Un discorso a sé lo fa la nuova versione di *Bomberman* sviluppata appositamente per la console della Sega. Oltre al fatto che il numero di giocatori che possono prendere parte alla partita raggiunge la ragguardevole cifra di otto, lo stile, e il divertimento, rimane inalterato, se non per il fatto che i fondali del gioco seguono un'ambientazione particolare, ma che, ai fini della giocabilità, non apporta cambiamenti sostanziali. In fin dei conti, si tratta sempre di far saltare gli avversari prima di essere "gremati" a propria volta.
Mass Destruction è uno sparatutto che si rifà, neppure troppo velatamente, a *Return Fire*. La differenza principale, e sostanziale, è la presenza di missioni specifiche, che richiedono al giocatore il completamento di operazioni particolari, quali il recupero di agenti segreti piuttosto che la distruzione di installazioni militari di vitale importanza. Il sistema di controllo può creare qualche problema, inizialmente, una volta presa la mano, tuttavia, gestire il carro armato, e le armi a sua disposizione diventa estremamente intuitivo dopo un paio di partite. La grafica non farà fare salti di gioia ai puristi dei giochi in 3D, ma chi cerca la frenesia, e apprezza gli sparatutto, non dovrebbe farsi sfuggire l'opportunità di avere nella propria collezione *Mass Destruction*.
Come ultimo "regalo", la Sega, ci ha proposto e, di conseguenza, vi propone, *Scud Race*, realizzato dal team M2. A prima vista, il gioco sembra essere quanto di meglio sia mai stato presentato sul mercato, anche per chi, sotto un certo punto di vista, giustamente, si è stancato di giocare ai soliti giochi di guida.
A differenza di *Daytona USA* che, come suggerisce il nome, si basa principalmente su vetture e su una cultura prettamente americana, *Scud Race* rende selezionabili, bolidi di tutto il mondo, presentando un aspetto internazionale, soddisfacendo i gusti dei giocatori europei.

• ***Random***





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMELAND

C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA

GAMELAND2

VIA DANTE 16 - MM CAIROLI

GAMELAND3

C.SO B. AIRES 54 MILANO MM LIMA

GAMELAND4

VIA TORINO, 49 MM DUOMO

GAMELAND INTERNATIONAL

922 DUBLIN STREET - WHITBY ONTARIO
CANADA TEL. 0019056660694
FAX 0019056687375

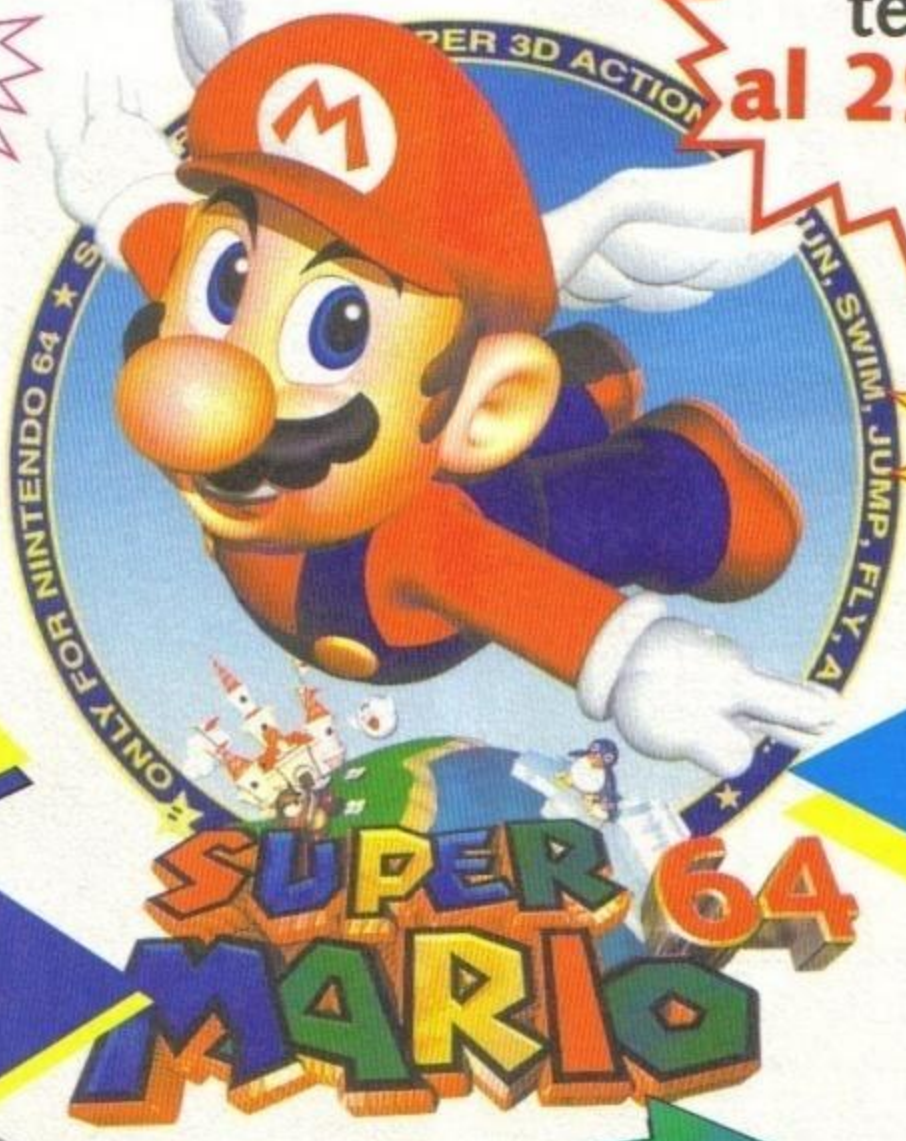
Tutte le novità prima di tutti

Per ordinare telefonare al 29512182

Ritiro e vendita dell'usato

Vendita per corrispondenza in 24 h. con carte di credito VISA, AMERICAN EXPRESS

Pagamenti rateali in tutta Italia a partire da L. 50.000 al mese



NINTENDO 64 JAPAN - USA

SUPER NINTENDO PAL - JAPAN - US

SATURN PAL JAPAN USA

NOLEGGIO

SONY PLAY STATION PAL - JAPAN - USA

MEGA DRIVE PAL - JAPAN - USA

TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE

EI FÙ SICCOME...

Sin da piccoli tutti noi si ha avuto uno scrittore che ha influenzato il nostro modo di scrivere. Volete sapere qual è la frase che ha forgiato il carattere dei vostri redattori? No, noi ve lo diciamo lo stesso.

RANDOM
Il matrimonio ha molti dolori; ma il celibato non ha gioie.

S. Johnson

AIR
Non c'è amore più sincero di quello per il cibo.

G.B. Shaw

MAX
Il talento da solo non può fare lo scrittore. Ci deve essere un uomo dietro al libro.

R.W. Emerson

PATONZO
L'ingordigia è un rifugio emotivo: è il segno che qualcosa ci sta divorando.

P. De Vries

APECAR
Il comunismo è come il proibizionismo: l'idea è buona, ma non funziona.

W.Rogers

ZAVE
L'imitazione è la più sincera forma di adulazione.

CH. C. Colton

VORDAK
Sono un milionario. E questa è la mia religione.

G.B. Shaw

MY LORD
Non promettere più di quello che puoi dare.

Publilio Siro

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobello!

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Cosi, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

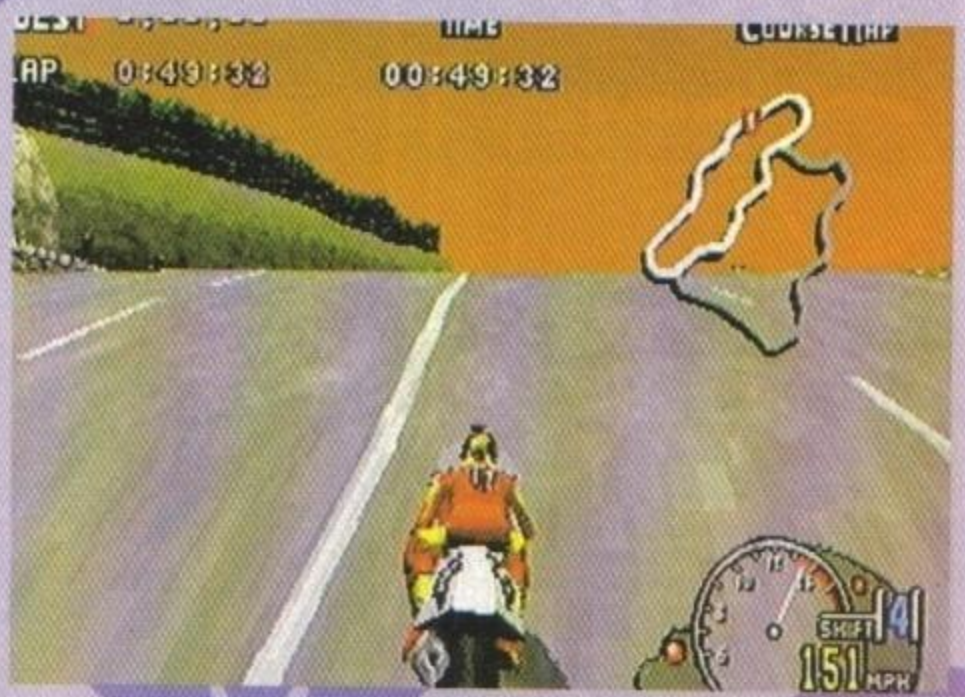
VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: GUIDA
CASA: SEGA
N°GIOCATORI: 1/2

MANX TT



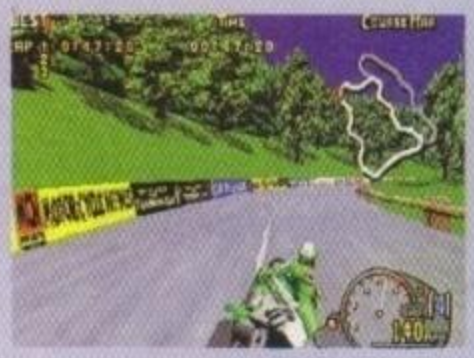
Secondo una vecchia, e ormai leggendaria, regola di mercato, il successo di una console è decretato dalla qualità del software, e non dell'hardware che la compone. In parole più semplici, il vero punto di forza di una macchina, risiede nella bellezza dei giochi, e non necessariamente nelle specifiche tecniche, comunque sempre importanti.
Partendo da questo presupposto, e seguendo una fedele politica di conversione dal formato arcade a quello casalingo, Sega ha contribuito fin dal principio, a costruire una solida base di appoggio, per l'avvenire della sua piattaforma a 32 bit. Sicuramente, il fatto di poter giocare con i cabinati preferiti, nella tranquilla comodità delle mura domestiche, costituisce una prospettiva troppo allettante per passare inosservata, e, in questo senso, bisogna riconoscere alla Sega un grande merito: aver compreso il suo pubblico fin dal principio, assecondandone le esigenze, per mezzo di conversioni sempre più fedeli, ai coin-op originali da sala. Così, dopo il successo di titoli come *Daytona* e *Sega Rally*, è ora il turno di un'altro gioco di guida, ambientato però nel frenetico mondo delle gare motociclistiche. Neanche a farlo apposta, *Manx TT* (Tourist Trophy) *SuperBike*, non è altro che l'ennesima conversione per Saturn, di un altro cabinato abbastanza recente, prodotto dalla stessa Sega, circa un anno fa. Il gioco, prende spunto dalla storica competizione, che ogni anno si disputa sull'isola di Man, e che, a causa dell'elevato grado di pericolosità, attira l'attenzione di milioni di spettatori provenienti da ogni parte del mondo: le gare infatti, non si corrono su normali circuiti, ma attraverso tratti costieri e impervie stradine di campagna, tali da garantire al pubblico, uno spettacolo davvero fuori dal comune.
Manx TT è dunque un titolo abbastanza particolare e atipico, anche perché, a causa dello schema di gioco, non pretende di simulare una classica competizione su pista, concentrandosi sulla giocabilità e il divertimento, propri del coin-op originale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

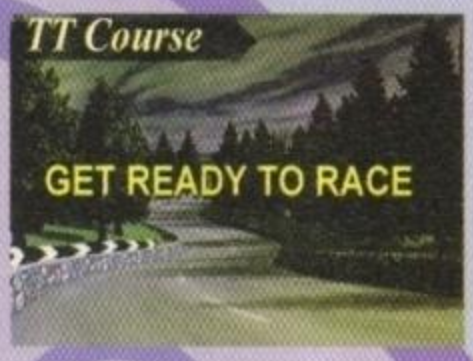
http://www.oldgamesitalia.net/

La modalità split screen funziona alla perfezione, ai livelli di *Sega Rally* e *Daytona CCE*.

Tutte le moto sono schierate e pronte alla partenza. Fate attenzione agli incidenti in partenza.



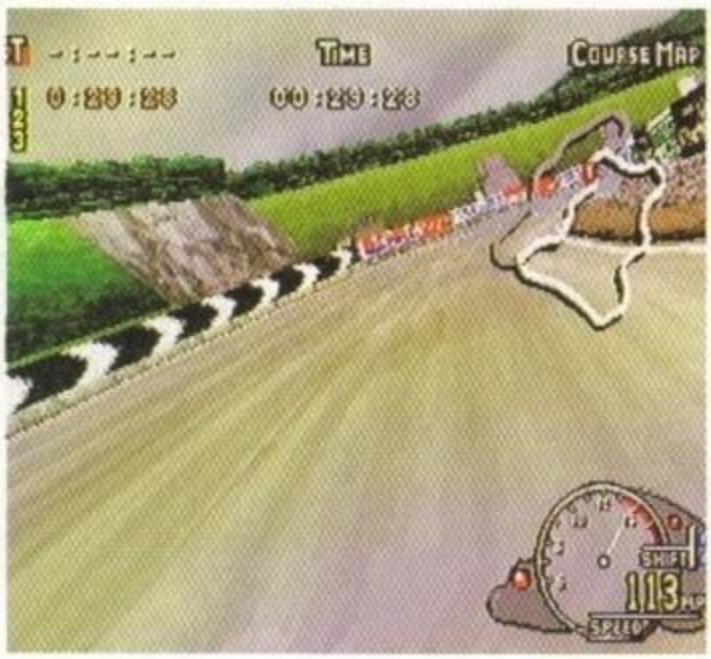
Una bella mappa che illustra al dettaglio la pista che state per correre.



Quest'ultimo offriva al giocatore la possibilità di pilotare un unico mezzo, e disputare due differenti gare, contraddistinte dalla diversa conformazione, e dal rispettivo livello di difficoltà (Laxey Coast e TT Course). Se in sala giochi, l'esiguo numero di piste e di mezzi, può essere ancora giustificato, una versione casalinga avrebbe certamente risentito di una tale mancanza di varietà. Per questo motivo, la Sega ha pensato bene di aggiungere svariate modalità di gioco, al fine di migliorare la longevità del titolo, altrimenti non molto elevata. Oltre a quella arcade, che riproduce fedelmente le limitate caratteristiche sopra elencate, è ora presente una modalità Saturn, che, di sicuro, costituisce l'alternativa più interessante, tra quelle presenti nel gioco. È possibile allenarsi con una comoda opzione di pratica, che permette di prendere confidenza con i quattro circuiti (i due dell'originale, più le versioni al contrario) e con le otto motociclette selezionabili, ognuna caratterizzata da diversi valori di accelerazione, velocità di punta e manovrabilità. Una volta presa la mano, il giocatore può quindi partecipare ad una specie di campionato, denominato Challenge, che prevede il superamento dei quattro circuiti, per il conseguimento della vittoria finale: mentre nei tre iniziali, è sufficiente piazzarsi nelle prime tre posizioni, la quarta e ultima gara, prevede per forza di cose un primo piazzamento, al fine di raggiungere la vittoria assoluta. In questo caso, comunque non facilissimo, il giocatore verrà premiato, con l'accesso a una nuova classe di moto, denominata SuperBike : si tratta di tre bolidi del tutto speciali, e paragonabili per prestazioni, a veri e propri missili su due ruote. Tra le altre modalità di gioco, è il caso di ricordare quella del Time Trial, in cui bisogna sfidare sé stessi in un'impegnativa corsa contro il tempo; questa volta infatti, il giocatore correrà da solo nel tentativo di bat-

La grafica non è ai livelli del coin-op, ma si difende benissimo.

VISUALE INTERNA: QUESTIONE DI SENSIBILITÀ



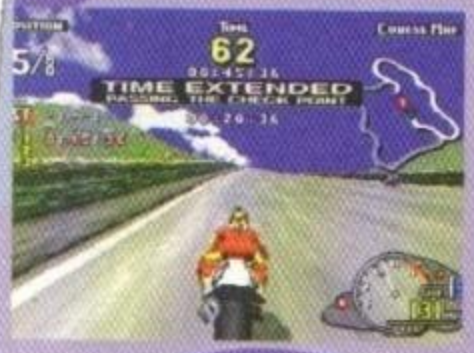
***Manx TT*, offre una vasta scelta, parlando di metodi di controllo, adattandosi alle svariate esigenze dei giocatori. A parte il classico pad, per altro molto funzionale, sono previsti tra le opzioni di controllo, anche il volante analogico Sega, oltre all'ottimo pad analogico denominato appunto "3D control pad", incluso nella confezione di *Nights*, tanto per intenderci. Il primo, e più classico comando, si rivela molto funzionale, ma allo stesso tempo, non molto indicato per l'utilizzo della visuale interna. Per questa, il volantino ed il controller analogico, sono le scelte più indicate, dai giocatori più esigenti, che preferiscono un maggiore realismo e senso di velocità. Di certo, a causa della grande sensibilità, è necessario fare molta pratica, ma in assoluto, il 3D control pad si rivela il migliore dell'intero lotto, riuscendo a impartire alla moto, traiettorie precise e molto stabili.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

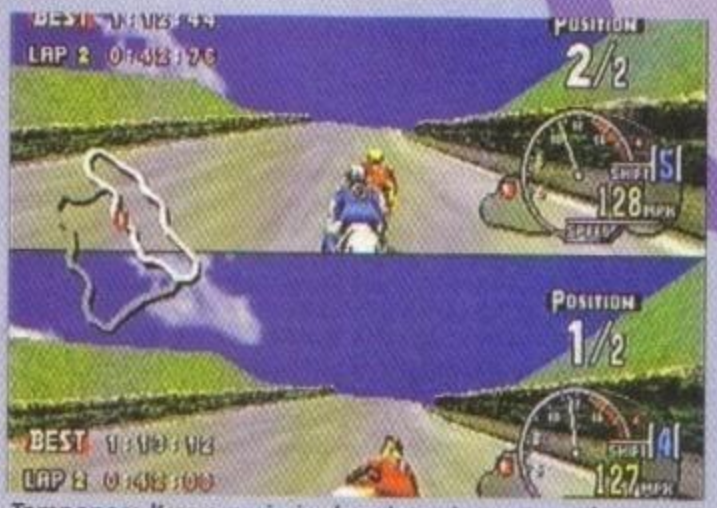
STABILITÀ: IL SEGRETO DELLA VITTORIA

Nella modalità Saturn, la possibilità di selezionare otto moto, a differenza dell'unica prevista in quella Arcade, è di sicuro bene accetta. Le moto sono contraddistinte dal diverso tipo di cambio (automatico o manuale) velocità massima, accelerazione e manovrabilità. Quest'ultimo parametro, è di sicuro molto importante, considerata la conformazione dei circuiti, e sopratutto nella TT Course, ricca di stretti passaggi e curve discretamente angolate, la manovrabilità è una qualità bene accetta. Una moto veloce, con buone doti di accelerazione, è certo molto importante, ma allo stesso tempo, anche la sua maneggevolezza e tenuta in curva, sono elementi indispensabili per il conseguimento della vittoria. Ciò nonostante, un mezzo dotato di grande manovrabilità, può essere indicato nei percorsi stretti, ma non nei larghi curvoni, dove può compromettere di molto la tenuta di strada, facendo perdere velocità. Per i piloti alle prime armi, una moto dalle caratteristiche equilibrate, risulta la scelta migliore.



tere i propri record sul giro, e l'unico avversario presente, è un pilota fantasma (semitrasparente) che ripercorre fedelmente il giro di pista appena completato. Per ultima, anche se non meno importante, ecco l'opzione a due giocatori, che consente di sfidare un altro avversario umano, tramite il classico e inossidabile split-screen orizzontale. Nella versione originale da sala, *Manx TT* sfoggia una grafica molto dettagliata e complessa, essendo basato sulla tecnologia della scheda Model 2, e, per questo motivo, i dubbi riguardo la fedeltà della conversione erano sicuramente leciti.

Inizialmente, la Sega, aveva dichiarato di riuscire a utilizzare l'alta risoluzione, ma in un secondo momento, considerando le limitate capacità del Saturn (paragonate al coin-op) il formato 320x200, è risultato il massimo traguardo raggiungibile. Comunque sia, a dispetto della risoluzione utilizzata, *Manx TT* è un gioco spettacolare dal punto di vista grafico,



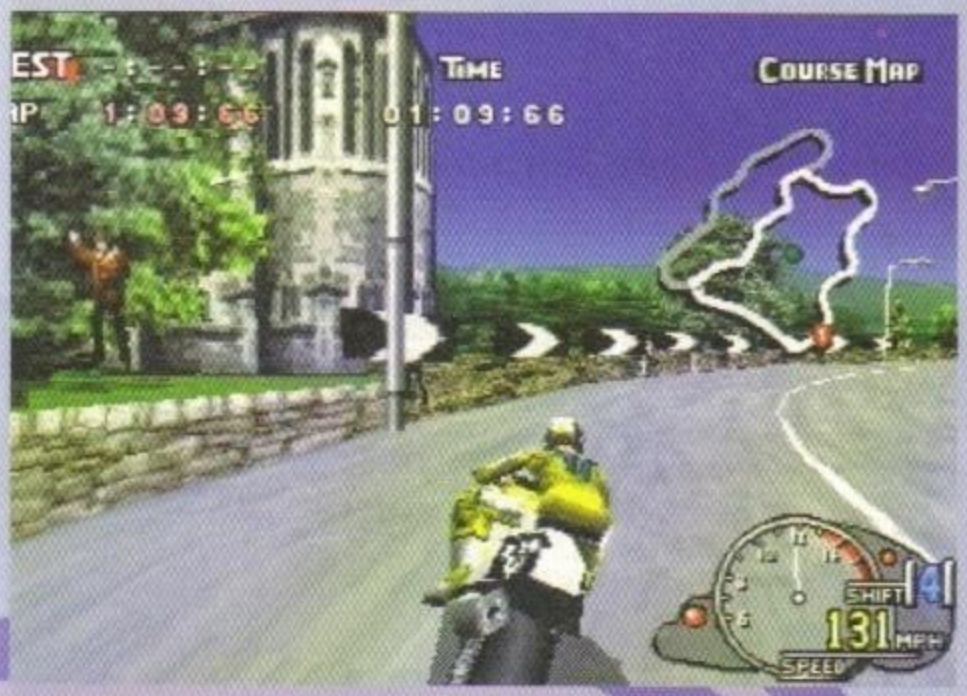
Tamponare l'avversario in doppio può essere molto divertente, ma certo non molto utile.

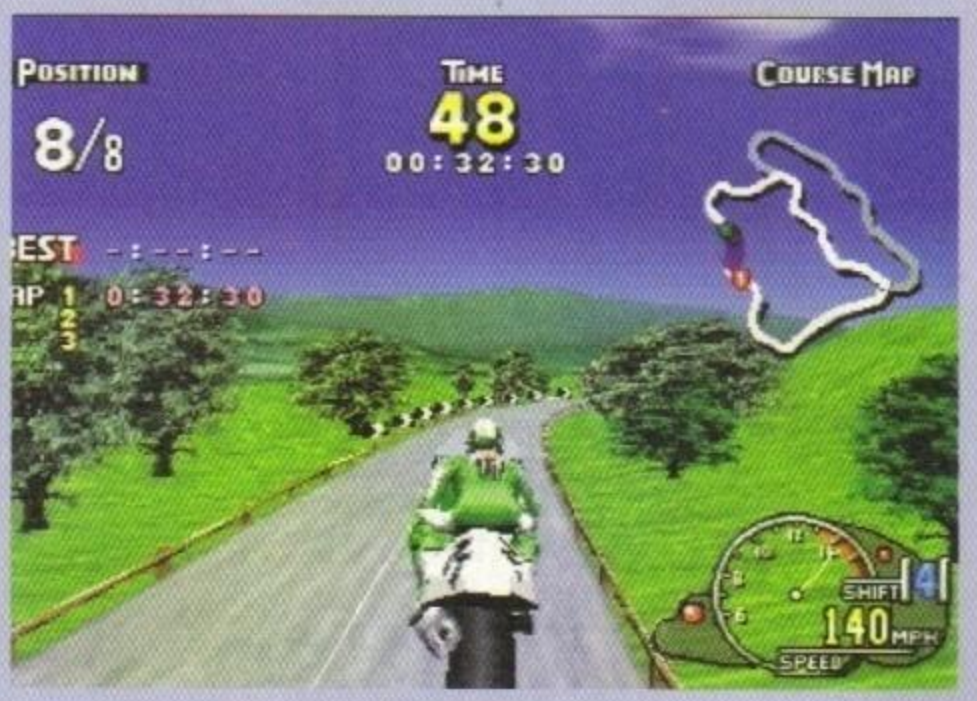
Se andrete a sbattere contro i muri non cadrete, a certe velocità, ma rimbalzerete solamente.

Fortunatamente sono state aggiunte delle opzioni per la versione Saturn.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





tanto che, per certi versi, i risultati ottenuti sono assai migliori di quelli visti in *Sega Rally* e lo stesso *Daytona CCE*. I poligoni che compongono i vari mezzi e la maggior parte dei fondali, sono ben definiti, senza contare che la qualità delle texture e dei colori, riesce a ricreare molto bene lo standard qualitativo imposto dalla versione arcade. Naturalmente, è sempre presente una certa dose di pop-up, ma nonostante ciò, l'aggiornamento video rimane molto buono, soprattutto se consideriamo l'elevata velocità delle immagini: *Manx TT* ha un motore grafico molto veloce, e questa, è una dote indispensabile per ogni gioco di guida che si rispetti. Anche la fluidità è garantita dai 30 fotogrammi al secondo, e in pratica, le immagini si susseguono a ritmo incalzante, senza intoppi o rallentamenti di sorta! Grafica a parte, il vero asso nella manica è senz'altro la grande giocabilità, che traspare fin dai primi momenti, in dose massiccia. Le moto, seguono fedelmente le traiettorie impostate dal giocatore, e, di fatto, la facilità nel controllare i mezzi, lascia liberi di concentrarsi sul gioco, con estrema soddisfazione e divertimento.

L'unico problema in questo senso, può derivare dall'utilizzo della visuale interna, che con un normale pad, può originare un controllo abbastanza impreciso e scattoso della moto: per questo tipo di visuale, è sufficiente un controller di tipo analogico (supportato tra le varie opzioni di gioco), con il quale è possibile mantenere le traiettorie in curva, con grande precisione e stabilità. Tirando le somme, *Manx TT* è dunque un ottima conversione, e gli appassionati del coin-op originale, non resteranno delusi da questa edizione Saturn. Per tutti gli altri, rimane comunque un gioco molto valido, in grado di regalare ore e ore di sano divertimento.

• **Max**

Si ringrazia D+ International (MI)

MANX TT SUPERBIKES

Quest'ultima produzione di casa Sega, conferma ancora una volta, che i migliori titoli prodotti per Saturn, sono nella maggioranza dei casi; quelli sviluppati dalla casa madre. *Manx TT*, per via dell'ottima conversione, risulta un titolo eccellente, sia da guardare, che da giocare e in altre parole, il miglior gioco di corse in moto, attualmente disponibile nel panorama delle console a 32 bit. La grafica caratteristica della versione originale, è stata ben ricreata, con l'ausilio di poligoni definiti, che nonostante la minore risoluzione, riescono a fare il loro lavoro in maniera esemplare. L'aggiornamento dei fondali, resta ancora impreciso, ma la cosa, non compromette più di tanto la visuale di gioco. Quello che conta, è senz'altro la velocità le immagini si muovono rapide e fluide, con circa 30 frame per secondo.

AGIRE E PENSARE

A P

9 **GIOCABILITÀ**
Ottimamente ricreato, il controllo del mezzo risulta facile e intuitivo fin dal principio, almeno utilizzando la visuale esterna

9 **GRAFICA**
Buona definizione e uso dei colori, accompagnati da una grande velocità e fluidità, nonostante l'elevato numero di poligoni: peccato per il pop-up

9 **SONORO**
Il rombo del motore è stupendo, così come le musiche ben ritmate e orecchiabili

8 **SFIDA**
Le svariate modalità di gioco e l'opzione a due giocatori, aiutano molto la longevità del titolo: peccato per il limitato numero di circuiti selezionabili

90 MONDIALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames
originali da U S A e J A P

Max Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
PROGETTO GRAFICO

WORLD GAMES

MEGADRIVE

ASTERIX	USA	49000
BACK TO THE FUT. PART 3	USA	39000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	89000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	59000
BATMAN & ROBIN	PAL	59000
BONKERS	PAL	59000
BOOGERMAN	PAL	59000
BUGS BUNNY DOUBLE TROUBLE	PAL	79000
COMIX ZONE	PAL	59000
CONTRA HARD CORPS	USA	49000
COSMIC SPACEHEAD	PAL	39000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	79000
CYBER COP	USA	29000
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	PAL	69000
DARK CASTLE	PAL	39000
DINO DINI'S SOCCER	PAL	69000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	89000
DRAGON BALL Z	JAP	79000
EARTH WORM JIM 2	PAL	69000
EX RANZA	JAP	39000
FATAL FURY	JAP	49000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	59000
FIFA SOCCER 95	PAL	59000
FIFA SOCCER 96	PAL	89000
FIFA97	PAL	99000
GALAHAD	USA	35000
GRAND SLAM	JAP	39000
INDY CAR NIGEL MANSELL	USA	69000
INT. SUP. SOCCER DELUXE	PAL	79000
IZZY'S	PAL	59000
JUDGE DREDD	PAL	69000
JURASSIK PARK	USA	69000
JUSTICE LEAGUE	PAL	79000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	69000
MARVEL LAND	JAP	39000
MEGA MAN THE WILY WARS	PAL	69000
MICRO MACHINES MILITARY	PAL	79000
MORTAL KOMBAT 3	USA	89000
MS PAC MAN	USA	69000
NBA JAM TE	PAL	69000
NFL MADDEN 96	PAL	69000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	PAL	59000
OLYMPIC GOLD	PAL	59000
PGA TOUR GOLF	PAL	39000
PROBOTECTOR	PAL	59000
ROAD RASH 2	PAL	69000
SENSIBLE SOCCER	PAL	59000
SKELETON KREW	PAL	59000
SONIC 3	JAP	59000
SPIROU	PAL	69000
STARGATE	PAL	69000
STREET RACER	PAL	69000
SUPER SKIDMARKS	PAL	69000
SUPER STREET FIGHTER 2	JAP	69000
TEAM USA BASKETBALL	PAL	49000
THE AQUATIC GAMES	USA	39000
THE FLINTSTONES	USA	59000
THE JUNGLE BOOK	USA	79000
THE LION KING	PAL	79000
THE LION KING	USA	79000
THE LOST VIKINGS	USA	59000
THE PAGEMASTER	PAL	59000
THE TERMINATOR	PAL	39000
TIME KILLERS	PAL	69000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TURTLES TOURNAMENT FIGHT	USA	59000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	PAL	99000
ULTIMATE SOCCER	PAL	49000
VIEW POINT	USA	59000
VIRTUA RACING	JAP	79000
VR TROOPERS	PAL	69000
WARLOCK	PAL	39000
WORLD CUP	PAL	39000
ZOMBIE	USA	69000

SUPERNINTENDO

ART OF FIGHTING 2	JAP	69000
BATMAN FOREVER	USA	79000
BIG SKY TROOPER	USA	69000
CANNON FODDER	PAL	89000
CANNONDALE CUP	USA	79000
CAPTAIN COMMANDO	PAL	79000
COOL WORLD	USA	39000
DONKEY KONG 3	PAL	119000
DOOM	USA	79000
DOOM TROOPERS	USA	79000
DRAGON BALL Z 2	JAP	129000
DRAGON BALL Z 3	JAP	99000
DRAGON BALL Z 4	JAP	129000
DRAGON BALL Z HYP. DIM.	JAP	149000
EXE. MOUNT BIKE RALLY	USA	99000
FINAL FIGHT 2	PAL	69000
FLASHBACK	USA	59000
FRANTIC FLEA	PAL	69000
FUN'N GAMES	PAL	49000
GODS	USA	59000
GOOF TROOP	USA	69000
I PUFFI	PAL	89000
INCANTATION	PAL	109000
INT. SUP. SOCCER DEL.	USA	119000
INT. SUP. SOCCER	PAL	89000
J SUPER SOCCER	JAP	49000
KAWAS. CARIBBEAN CHALL.	USA	69000
KEN GRIF. JR'S WINN. RUN.	USA	89000
KID KLOWN IN CRAZY CHASE	PAL	69000
KING ARTHUR'S WORLD	USA	69000
KING OF THE MONSTERS 2	USA	69000
KIRBY SUPER STAR 8 IN 1	PAL	99000
KIRBY'S DREAM COURSE	PAL	69000
KIRBY'S GHOST TRAP	PAL	69000
LEMMINGS THE TRIBES 2	PAL	49000
LORD OF DARKNESS	USA	79000
MADDEN 95	PAL	49000
MAGIC BOY	PAL	89000
MR. DO	USA	69000
MS. PAC MAN	USA	89000
MUSCLE BOMBER	JAP	69000
NBA GIVE N GO	USA	99000
NBA LIVE 97	PAL	119000
NCAA FINAL FOUR BASK.	USA	89000
NEW HORIZONS	USA	89000
NFL SUNDAY NIGHT	USA	49000
NO FEAR RACING	USA	89000
NOLAN RYAN'S BASEBALL	USA	49000
OBITUS	USA	59000
OUTLANDER	USA	59000
POWER R. BATTLE RACERS	USA	89000
RANMA 1/2 III	JAP	99000
RANMA 1/2 III!	JAP	99000
REVOLUTION X	PAL	69000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	49000
ROBOCOPS VS. TERMIN.	USA	69000
SAILORMOON S	JAP	129000
SAMURAI SHODOWN	USA	89000
SECRET OF EVERMORE	PAL	89000
STAR TREK THE NEXT GEN.	USA	49000
STREET FIGHTER ALPHA 2	PAL	119000
STREET HOCKEY 95	PAL	49000
SUPER B.C. KID	USA	69000
SUPER BATTLETANK	USA	49000
SUPER CASTELVANIA IV	PAL	49000
SUPER CLUB SOCCER	JAP	59000
SUPER DROP ZONE	PAL	49000
SUPER FORM. SOCCER 95	JAP	69000
SUPER GODZILLA	USA	69000
SUPER H.Q. 2	JAP	59000
SUPER HOCKEY	PAL	69000
SUPER INT. CRICKET	PAL	49000
SUPER MARIO ALL STAR	PAL	89000
SUPER MARIO KART	PAL	89000
SUPER MARIO WORLD	PAL	69000
SUPER METROID	USA	59000
SUPER OFF ROAD	USA	59000
SUP. OFF ROAD THE BAJA	USA	69000
SUPER PUNCH OUT	PAL	69000
SUPER TURRICAN 2	PAL	69000
SWAT KATS	USA	69000
TECMO SUPER BASEB.	USA	39000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
THE HUMANS	PAL	49000
THE IGNITION FACTOR	USA	49000
THE INCREDIBLE HULK	PAL	49000
THE JETSONS	USA	69000
THE LOST VIKINGS	PAL	59000
THEME PARK	PAL	89000
THERMINATOR 2	PAL	49000
TROY AIKMAN FOOTBALL	PAL	39000
TURTLES TOURN. FIGH.	USA	69000
ULTIM. MORTAL KOMBAT 3	USA	109000
URBAN STRIKE	PAL	79000
WILD C A T S	USA	79000
WILT GUNS	PAL	89000
WILLIAMS ARCADE'S	USA	69000
[illegible]CHILD	JAP	29000
[illegible]RINE	USA	69000

SONY PLAYSTATION

3D LEMMINGS	PAL	49000
ALIEN TRILOGY	PAL	89000
ANTONIO INOKI 2 WR	JAP	99000
ARCADE'S GREAT HITS	USA	69000
ASSAULT RIGS	PAL	69000
AYRTON SENNA KART DUEL	PAL	89000
BATMAN F. THE ARCADE G.	USA	79000
BATTLE ARENA TOSH.	PAL	49000
BATTLE ARENA TOSH. KIDS	JAP	49000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	89000
BLAST CHAMBER	PAL	79000
BLAZING DRAGONS	USA	69000
BREAK POINT TENNIS	PAL	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BUBBLE BOBBLE	PAL	79000
BUBSY 3D	USA	49000
BURNING ROAD	PAL	79000
BUST-A-MOVE 2	PAL	79000
CASPER	PAL	89000
C1CIRCUIT RACING	JAP	119000
DESCENT	PAL	59000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DESTRUCTION DERBY 2	PAL	79000
DIE HARD TRILOGY	USA	59000
DIE HARD TRILOGY	PAL	89000
DISCWORLD	PAL	79000
DISTRUPTOR	USA	79000
DOOM	PAL	49000
DOUBLE DRAGON	JAP	59000
DRAGON BALL Z U.B.22	PAL	89000
DRIFT KING RACING	JAP	49000
EARTH WORM JIM 2	PAL	79000
EXTREME PINBALL	PAL	79000
FINAL DOOM	PAL	79000
FINAL FANTASY 7	JAP	119000
FIRE PROWRESTLING	USA	59000
FOX HUNT	USA	59000
GALAXIAN 3	JAP	59000
GT MAX REV. TOUR. CAR	JAP	139000
HARDBALL 5	USA	49000
HEROINE DREAM	JAP	139000
HI-OCTANE	PAL	49000
HIPER-RALLY	JAP	49000
HYP TENNIS FINAL MATCH	PAL	49000
INT. TRACK & FIELD	PAL	89000
INT. SUP. SOCCER DEL.	PAL	85000
IRON & BLOOD	PAL	79000
JUMPING FLASH 2	USA	79000
JUPITER STRIKE	PAL	59000
KILEAK THE BLOAD	JAP	39000
KILEAK THE BLOAD	PAL	49000
KING S FIELD III	JAP	79000
KING S FIELD	PAL	79000
LIGHT. LEGEND FIGHT	JAP	139000
MACROSS DIG. MIS. VF-X	JAP	149000
MAGIC CARPET	PAL	69000
MORTAL KOMBAT 3	PAL	69000
MORTAL KOM. TRILOGY	PAL	89000
NAMCO VOL. 4	JAP	99000
NAMCO VOL. 5	JAP	129000
NAMCO VOL.3	PAL	79000
NASCAR RACING	USA	59000
NBA IN THE ZONE 2	PAL	89000
NBA JAM EXTREME	USA	69000
NBA LIVE 96	PAL	49000
OVER BLOOD	JAP	69000
PITBALL	PAL	69000
PSYCHIC DETECTIVE	PAL	49000
RACING GROOVY	JAP	139000
RALLY CROSS	USA	89000
RANMA 1/2	JAP	149000
RAY STORM	JAP	139000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER	PAL	49000
ROCKMAN 8	JAP	129000
SAMPRAS EXTR. TENNIS	PAL	89000
SHELLSHOCK	PAL	49000
SILVERLOAD	USA	39000
SKELETON WARRIORS	USA	39000
SLAM SCAPE	PAL	49000
SPEED KING	JAP	99000
SPIDER	USA	79000
SPOT GOES TO HOLL.	USA	59000
STREET FIGHTER ALFA 2	PAL	79000
STREET FIGHTER ALPHA	PAL	59000
SUP FOOTB. CHAMP SOC.	JAP	119000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	JAP	139000
SUPER SONIC RACERS	PAL	79000
SUP. TECHNIC CHALL. RAC.	JAP	119000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
THE CROWN	USA	99000
THE INCREDIBLE HULK	PAL	79000
THE NEED FOR SPEED	PAL	79000
TITAN WARS	PAL	69000
TRUE LOVE STORY	JAP	139000
VANDAL HEARTS	JAP	89000
WILD ARMS	JAP	139000
WINNING ELEVEN 97	JAP	129000

SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	89000
ALONE IN THE DARK	JAP	59000
AMOK	USA	79000
ATHLETE KINGS	PAL	79000
BAKU BAKU	USA	79000
BATMAN F. THE ARCADE G.	USA	79000
BATSUGUN	JAP	79000
BIG HURT BASEBALL	USA	79000
BLAM MACHINEHEAD	PAL	79000
BUST-A-MOVE 2	USA	89000
CLOCKWORK KNIGHT	PAL	69000
COLLEGE SLAM	USA	79000
DARK LEGEND	USA	59000
DAYTONA USA CH. CIRC. ED.	PAL	99000
DESTRUCTION DERBY	PAL	89000
DIE HARD ARCADE	JAP	99000
DISCWORLD	PAL	79000
DOOM	PAL	79000
DRAGON HEART	PAL	89000
FIGHTERS MEGAMIX	JAP	89000
FIGHTING VIPERS	JAP	79000
FIRESTORM THUNDER. 2	PAL	79000
GEX	USA	79000
GRADIUS DELUXE PACK	JAP	89000
GUARDIAN HEROES	USA	69000
HANG ON GP'96	PAL	79000
HIGHWAY 2000	USA	69000
IN THE HUNT	PAL	79000
JONNY BAZOOKATONE	PAL	69000
LEYNOS 2	JAP	119000
LODE RUNNER	JAP	49000
MANX T.T.	PAL	109000
MOBIL SUIT GUNDAM 2	JAP	99000
MORTAL KOMBAT II	USA	59000
MR. BONES	USA	79000
NHL 97	PAL	89000
NIGHT STRIKER S	JAP	49000
NIGHTS	JAP	79000
NIGHTS	PAL	89000
NISSAN GT OVER DRIVINTR	JAP	99000
OLYMPIC SOCCER	PAL	79000
OUTLAWS OF LOST DYN.	JAP	49000
POPN TWIN BEE DEL. PACK	JAP	79000
PUIO PUIO 3	JAP	119000
RACE DRIVIN	JAP	49000
REVOLUTION X	USA	59000
RISE 2 RESSURECTION	USA	79000
ROAD THE FINAL VICT. 3	JAP	119000
ROBOTICA	PAL	69000
SAILOR MOON S	JAP	109000
SCHORCER	USA	109000
SEGA AGES VOL. 1	PAL	99000
SEGA RALLY	PAL	89000
SNOWBOARDING	JAP	119000
SOVIET STRIKE	USA	99000
SPACE JAM	PAL	99000
STREET RACER	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	JAP	129000
TAITO CHASE H Q PLUS	JAP	59000
THE KING OF BOXING	JAP	59000
THE KING OF FIGHT. 96	JAP	109000
THE NEED FOR SPEED	USA	89000
THOR	JAP	89000
TOMB RAIDER	PAL	99000
TOSHINDEN S	JAP	99000
ULTIM. MORTAL KOMBAT 3	PAL	89000
URA ULTIM. REV. ATTAK	JAP	89000
VAMPIRE HUNTER	JAP	89000
VICTORY GOAL 97 NEWS	JAP	119000
VICTORY GOAL'96	JAP	89000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	79000
VIRTUA FIGHTER KIDS	USA	79000
VIRTUA RACING	PAL	89000
VIRTUAL ON	USA	89000
WINNING POST	USA	39000
WORLD WIDE SOC. 97	PAL	99000
WORLD WIDE SOC. 97	USA	89000

NINTENDO ULTRA 64

CRUIS'N USA	U64 USA	95000
DOOM 64	U64 USA	165000
FIFA 97U64	USA/PAL	TELEF.
KILLER INSTINCT	U64 PAL	145000
MARIO KART 64	U64 PAL	125000
NBA HANG TIME	U64 USA	145000
PERFECT ELEVEN 64	U64 JAP	175000
PILOTWINGS 64	U64 PAL	125000
SHADOWS OF THE EMP.	U64 PAL	135000
SUPER MARIO 64	U64 PAL	125000
TUROK	U64 PAL	145000
TUROK	U64 USA	165000
WAVE RACE	U64 PAL	125000
WAYNE G. 3D HOCKEY	U64 USA	105000
007 GOLDEN EYE	U64 USA	175000
REV LIMIT	U64 JAP	TELEF.

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO

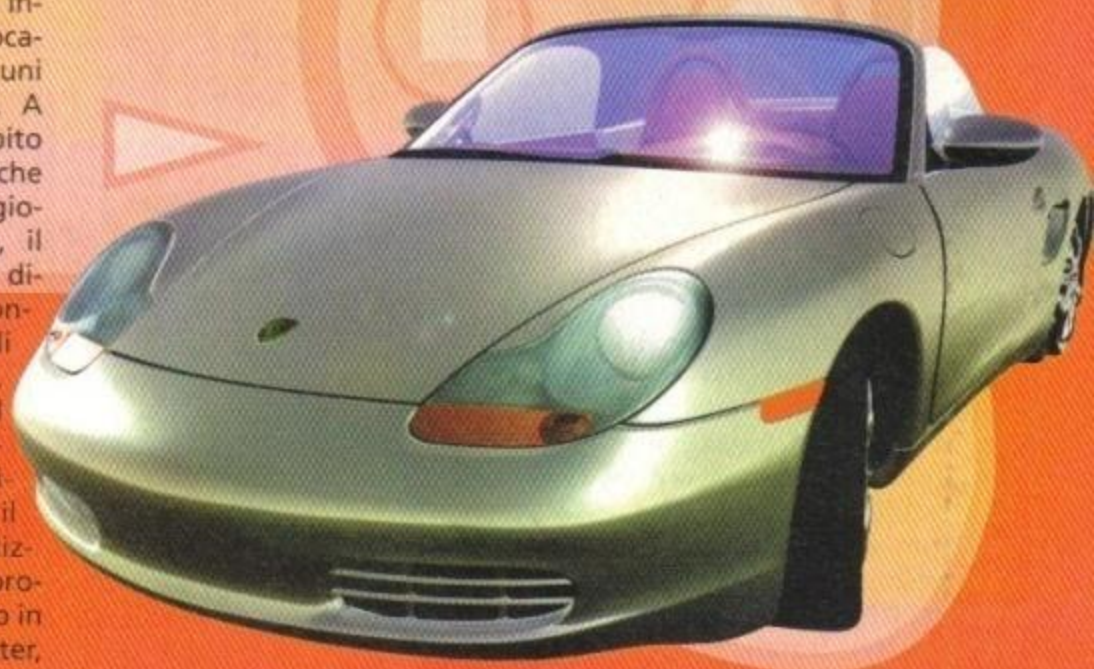
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

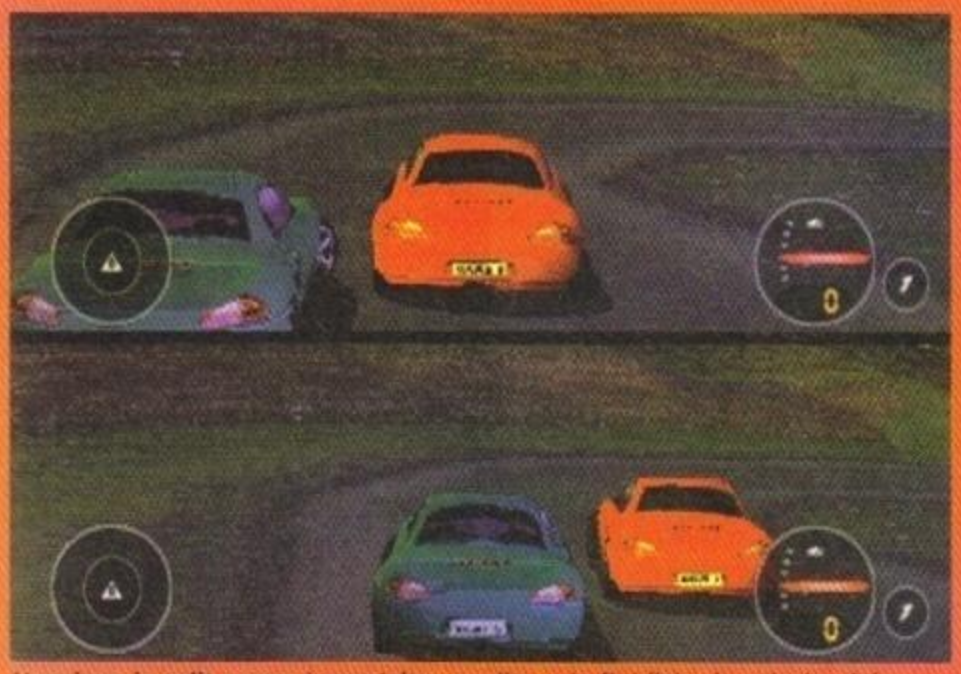
http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: GUIDA
CASA: SONY
N°GIOCATORI: 1/2

PORSCHE CHALLENGE

Da qualche tempo a questa parte, nell'affollato panorama PlayStation, il genere dei giochi di guida sembra destare non poco interesse, nei confronti di una folta schiera di sviluppatori. In effetti, è sufficiente sfogliare le pagine di questo GP per rendersene conto ma, se ciò non dovesse bastare, sappiate che i titoli "guidabili" in uscita nei prossimi mesi, sono veramente molti, oltre che molto promettenti. Restando nel presente, questo Porsche Challenge rappresenta una realtà del tutto attuale e di fatto, l'ultima novità per quel che riguarda il genere dei giochi di guida. Sviluppato internamente dalla Sony europea, in collaborazione con la stessa Porsche, il gioco in questione occupa una posizione intermedia, che può essere collocata tra i simulatori e i più comuni titoli di derivazione arcade. A proposito di questo, dico subito che la cosa sarebbe stata anche buona ma, per una serie di ragioni che vedremo in seguito, il risultato finale è solamente discreto e in altri termini, ben lontano dalle aspettative iniziali che tutti ci eravamo creati. *Porsche Challenge*, offre al giocatore di turno, la possibilità di pilotare l'ultimo gioiellino della casa di Stoccarda e il gioco, è stato concepito e realizzato anche sotto un ottica promozionale, dato che il modello in questione, denominato Boxster,



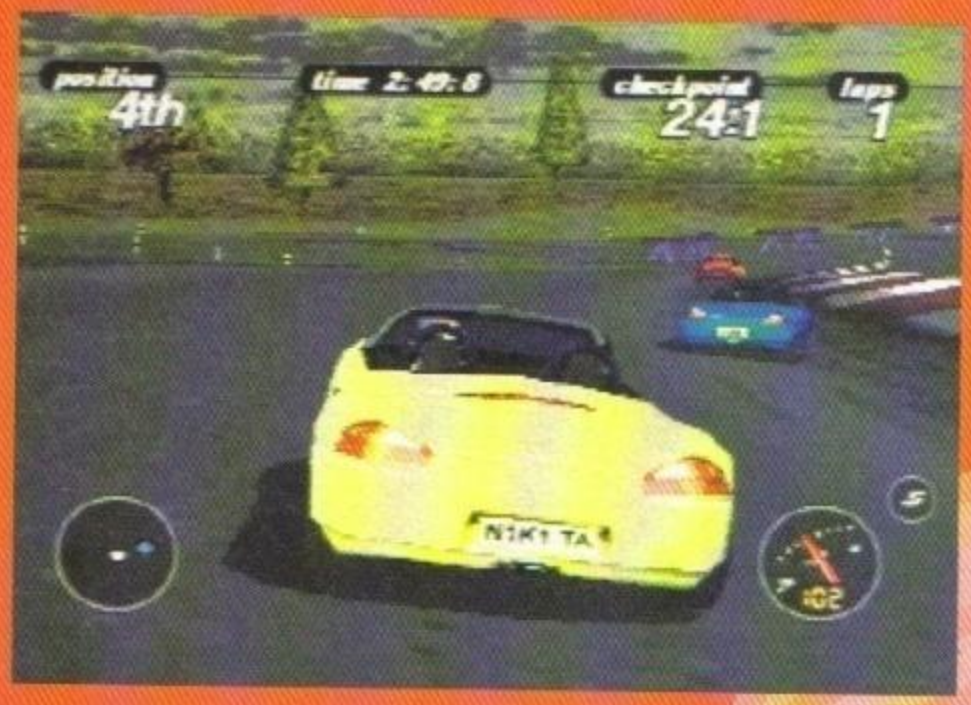


L'opzione in split screen è senz'altro gradita, e la fluidità e la velocita del gioco si mantengono abbastanza alte anche giocando con un amico.

Il circuito alpino è senza dubbio il migliore e il più spettacolare, anche se la superficie ghiacciata, potrebbe creare qualche problema di tenuta.

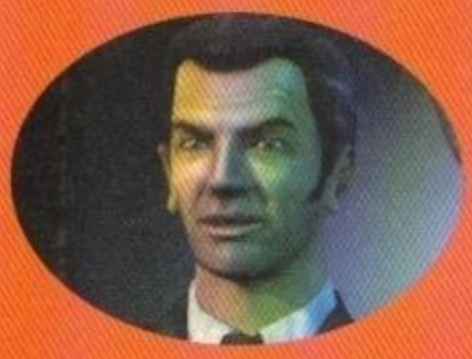
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



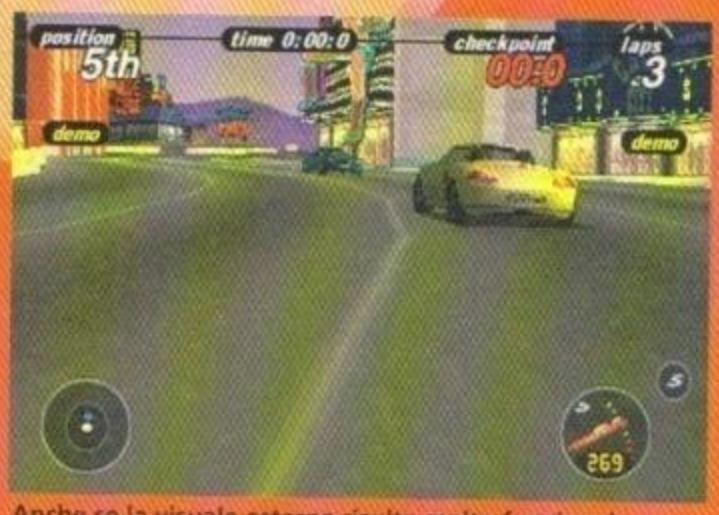
TANTO FUMO E POCO ARROSTO

Tra le varie opzioni presenti in *Porsche Challenge*, troviamo anche un "data base", contenente interessanti informazioni riguardo la storia della Porsche, nonchè la creazione del gioco stesso. Illustrate da una serie di foto e sequenze in full motion video di buona fattura, potremo assistere ai disegni a mano libera originali (mostrati in tempo reale), eseguiti dallo stesso autore e ideatore del modello Boxster. Altre sequenze, invece, filmano la protagonista a quattro ruote, guidata in suggestivi paesaggi di campagna, mentre altre, offrono spettacolari numeri compiuti da un vero pilota collaudatore, intento a testare la macchina sia su strade aperte, che su una impegnativa pista parabolica : sicuramente, i seguaci della storica casa di Stoccarda, sapranno apprezzare queste gustose immagini, ma oggettivamente, non è con un contorno di filmati fmv, che si decreta il successo di un gioco.



è l'ultima Granturismo sportiva prodotta dalla storica marca automobilistica. Di certo, il fatto di poter contare sull'appoggio della stessa Porsche, è un vantaggio innegabile, se si pensa che gli sviluppatori hanno ricevuto una marea di consigli e informazioni riguardanti le vetture e il loro modello di guida, ma, sotto un altro punto di vista, costituisce anche un forte vincolo che, in effetti, limita non poco la varietà dei bolidi disponibili. Tutti coloro che da un gioco di guida pretendono varietà e una moltitudine di macchine differenti da pilotare, resteranno alquanto delusi nel vedere che in

La possibilità di guardare alle proprie spalle è sempre ben accetta, sopratutto in presenza di eventuali inseguitori.

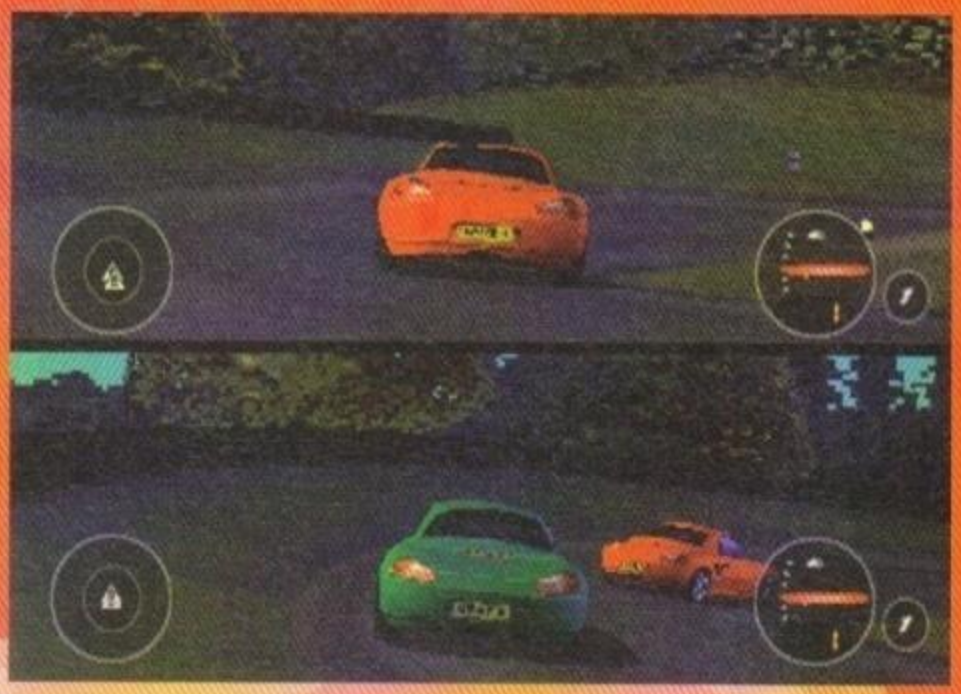


Anche se la visuale esterna risulta molto funzionale, quella interna è sempre più realistica ed emozionante.

Porsche Challenge, l'unica disponibile è purtroppo la Boxster, per quanto bella che essa sia: PC simula in pratica un campionato monomarca, che può essere disputato dal giocatore, una volta scelto il pilota preferito. L'unica differenza consiste infatti nei piloti (che in totale sono sei), ognuno contraddistinto dalla diversa nazionalità, sesso ed aspetto fisico, mentre per quel che riguarda le macchine, niente da fare : l'unico modello disponibile, nonostante le varie colorazioni, rimane sempre e solo la Boxster... La cosa, sarebbe stata accettabile a patto di suddividere il campionato in classi a difficoltà crescente, ognuna con i suoi particolari modelli sempre più potenti, ma evidentemente, la via più breve è anche la più facile e comoda. Anche per quanto riguarda i circuiti, il discorso non cambia, tanto che il numero di piste presenti, si limita alle sole quattro disponibili inizialmente. Proseguendo nel gioco, si rendono disponibili altri tracciati che comunque, non sono altro che banali varianti degli originali. Le quattro piste prevedono in ogni caso ambientazioni diverse, caratterizzate dai vari paesi di appartenenza: si inizia con il circuito di Stoccarda, ossia la fedele riproduzione del circuito di prova della stessa Porsche, e si prosegue con il Giappone, l'America e in fine, un tracciato alpino condito di gelidi fondali innevati. Parlando delle varie modalità di gioco, è possibile prendere confidenza con le piste e le macchine, per mezzo di una utile modalità di pratica; le gare possono essere poi disputate singolarmente,

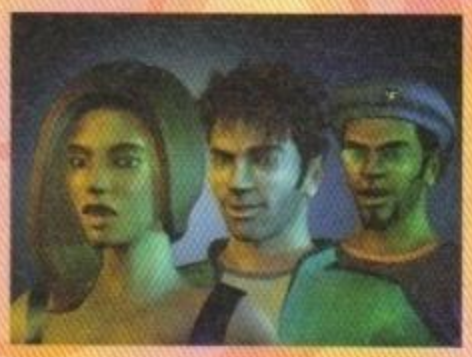
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



oppure in forma di campionato, dove è necessario vincere le varie competizioni che verranno presentate in ordine crescente. Il giocatore, è anche in grado di selezionare una modalità simulativa invece di quella arcade, così come il livello di difficoltà e il tipo di cambio utilizzato, che a seconda delle preferenze può essere automatico o manuale. Per i fanatici dell'opzione a più giocatori, è anche presente un comodo split-screen, che tagliando orizzontalmente lo schermo in due parti, rende possibili le sfide tra amici. Dal punto di vista puramente tecnico e in altre parole estetico, *Porsche Challange* non se la cava poi così male, offrendo obbiettivamente, una serie di visuali e scenari di gioco, discretamente realistici e veloci, con un aggiornamento dello schermo di circa 30 frame al secondo. La grafica, seguendo la moda dettata negli ultimi anni, è completamente poligonale, completa di effetti di luce e texture mapping, che ormai sono diventati l'assoluta normalità. Le immagini, nonostante alcuni evidenti ma saltuari fenomeni di pop-up e sovrapposizione tra i poligoni, scorrono abbastanza fluide e senza rallentamenti di sorta, riuscendo a ricreare abbastanza fedelmente, il senso di velocità indispensabile, a qualsiasi gioco di guida che si rispetti. Se, graficamente, dovessi giudicare *Porsche Challenge*, non avendo mai visto altri titoli di guida dell'ultima generazione, la valutazione sarebbe probabilmente buona; il problema è che al giorno d'oggi, la concorrenza in questo settore è più agguerrita che mai e il confronto con la concorrenza, gioca purtroppo a suo sfavore: anche il primo (e mitico) *Ridge Racer*, con ormai due annetti sulle spalle, è esteticamete parlando, anni luce avanti rispetto a questo titolo Sony, e non si tratta solamente di una questione di gusti. Dopo tutta la serie di difetti elencati, bisogna però riconoscere a questo titolo almeno una nota positiva, che oltretutto, è anche un parametro di giudizio essenziale in un gioco di questa categoria : la giocabilità. Almeno in questo frangente, la collaborazione e il supporto diretto della stessa Porsche, ha fatto sentire alcuni benefici che, in pratica, si traducono in un buon realismo del modello di guida, caratteristico di un bolide a trazione posteriore. Il controllo della macchina è infatti molto aderente alla realtà e la sensazione di grip con l'asfalto, ben ricreata: la Porsche si inserisce precisa e veloce nelle traiettorie, (in prossimità di curve strette, impostate le traiettorie allargando e chiudendo successivamente verso la parte finale) senza contare che all'uscita di una curva, è sufficiente una lieve accellerata per assistere a spettacolari intraversate in pieno controsterzo (per agevolare questa manovra è stato inserito anche il freno a mano). Naturalmente, il controllo è abbastanza sensibile ed è necessaria una certa pratica, per ottenere i risultati migliori.
Infine, la parte sonora è solamente discreta, con effetti del motore campionati da quello vero, ma anche con musiche orecchiabili, anche se tutt'altro che esaltanti.

• Max



PORSCHE CHALLENGE

Sicuramente, con la collaborazione tra Sony e Porsche, le premesse di questo gioco di guida erano di certo molto positive, ma dopo averlo provato, la delusione unanime di quasi tutta la redazione, ha decretato un verdetto non esaltante. *Porsche Challenge* in realtà, non è un brutto titolo, e, se curato maggiormente sotto il profilo della varietà, oltre che nell'aspetto puramente grafico, avrebbe sicuramente colpito nel segno. Così com'è, resta comunque un titolo discreto, che grazie anche alla buona giocabilità, potrebbe costituire un motivo di interesse, per tutti gli scatenati seguaci dei giochi di corse. Il problema fondamentale sta nel fatto che, oggi come oggi, il mercato offre prodotti dalla qualità molto più elevata, con uno standard qualitativo ben più elevato. Guardatevi in giro e fate i vostri conti: se guidare una Porsche è il sogno della vostra vita...

AGIRE E PENSARE

A ✓ O O O O P

8 **GIOCABILITÀ**
Sicuramente, la qualità più spiccata del gioco consiste proprio nel buon controllo del mezzo, del tutto aderente ai modelli reali

7 **GRAFICA**
Poligoni, texture e giochi di luce, accompagnati da una buona fluidità e velocità. Peccato per, gli sgraditi fenomeni di pop-up, oltre ad alcuni bug grafici

7 **SONORO**
Il rombo del motore è sicuramente esaltante, ma non altrettanto le musiche

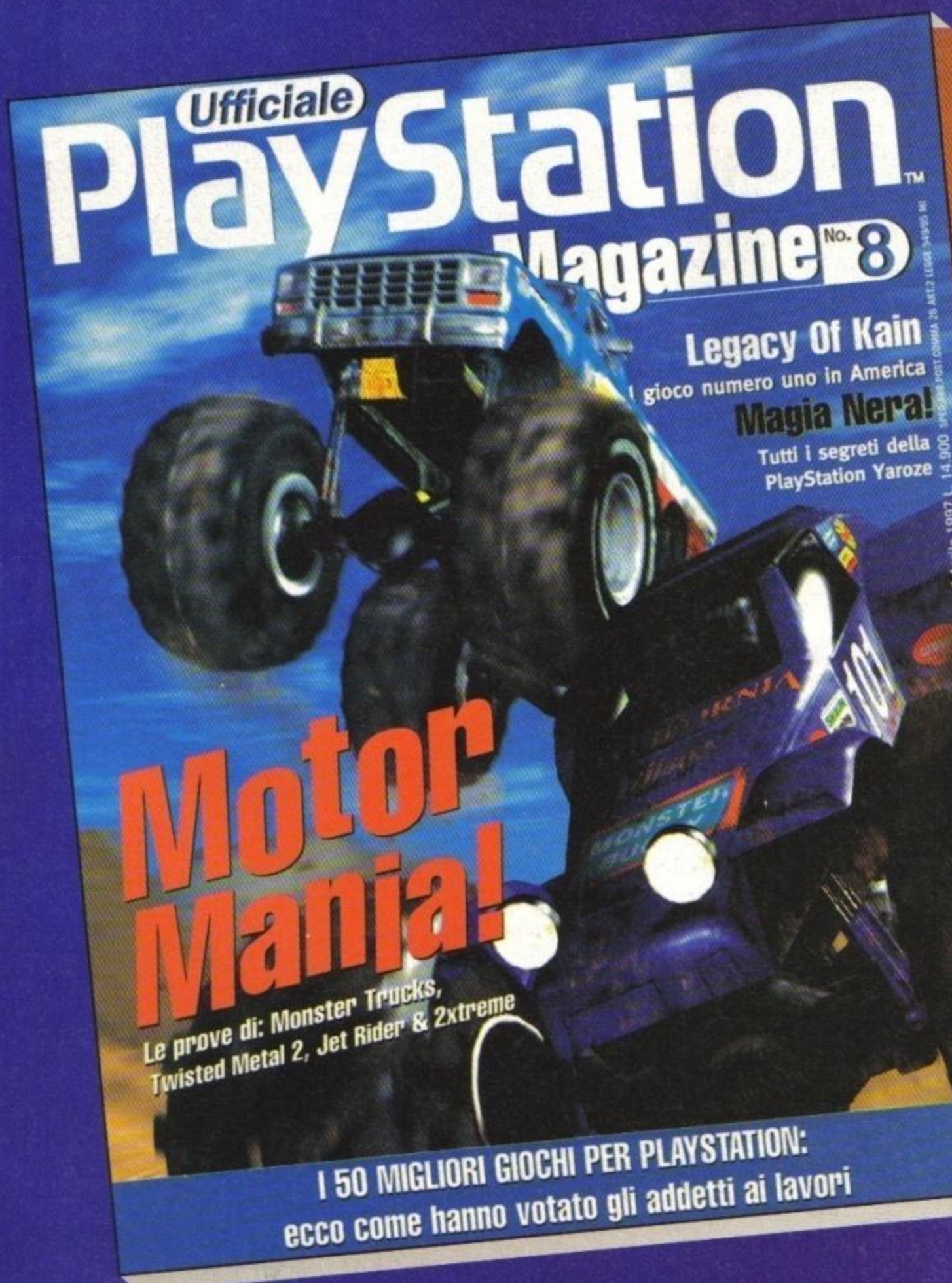
6 **SFIDA**
Terminare il gioco non è molto difficile, e una volta finito, difficilmente ci rigiocherete

74 GUIDABILE

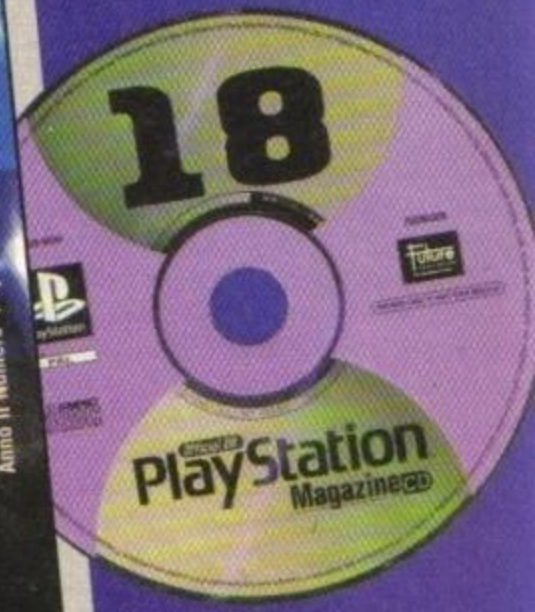
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito



IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900



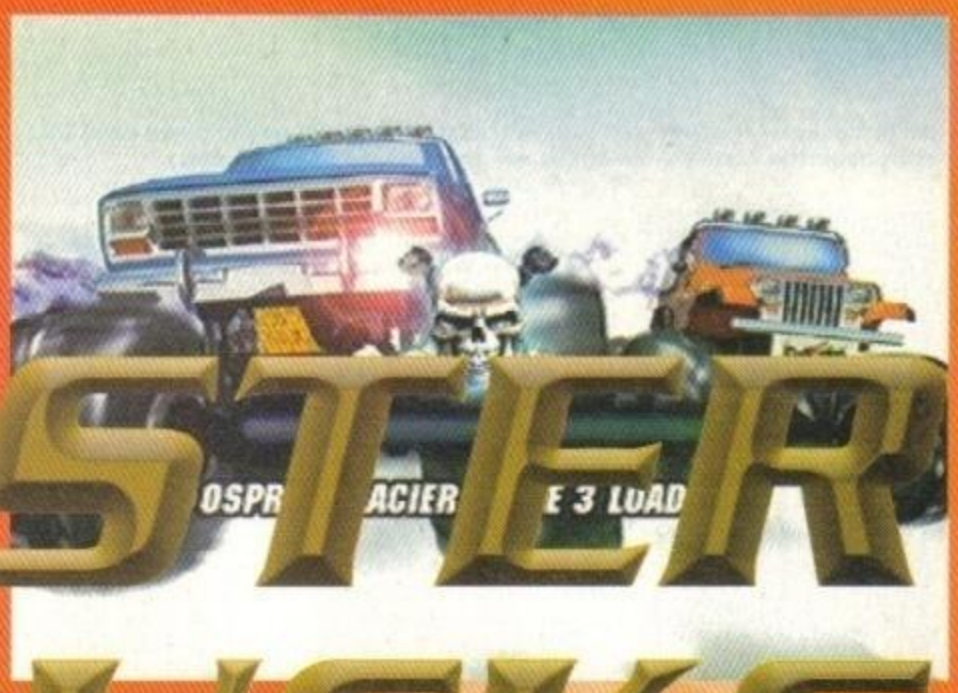
nel CD di aprile: Command & Conquer, Robotron X, Adidas Power Soccer e Cool Boarders

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

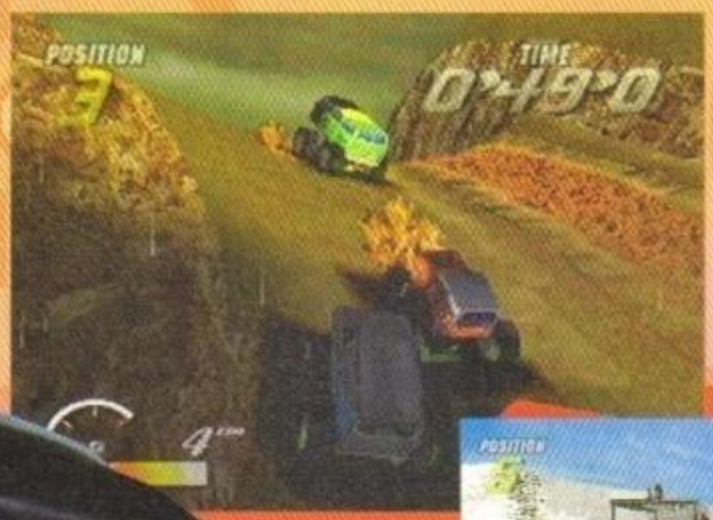
http://www.oldgamesitalia.net/

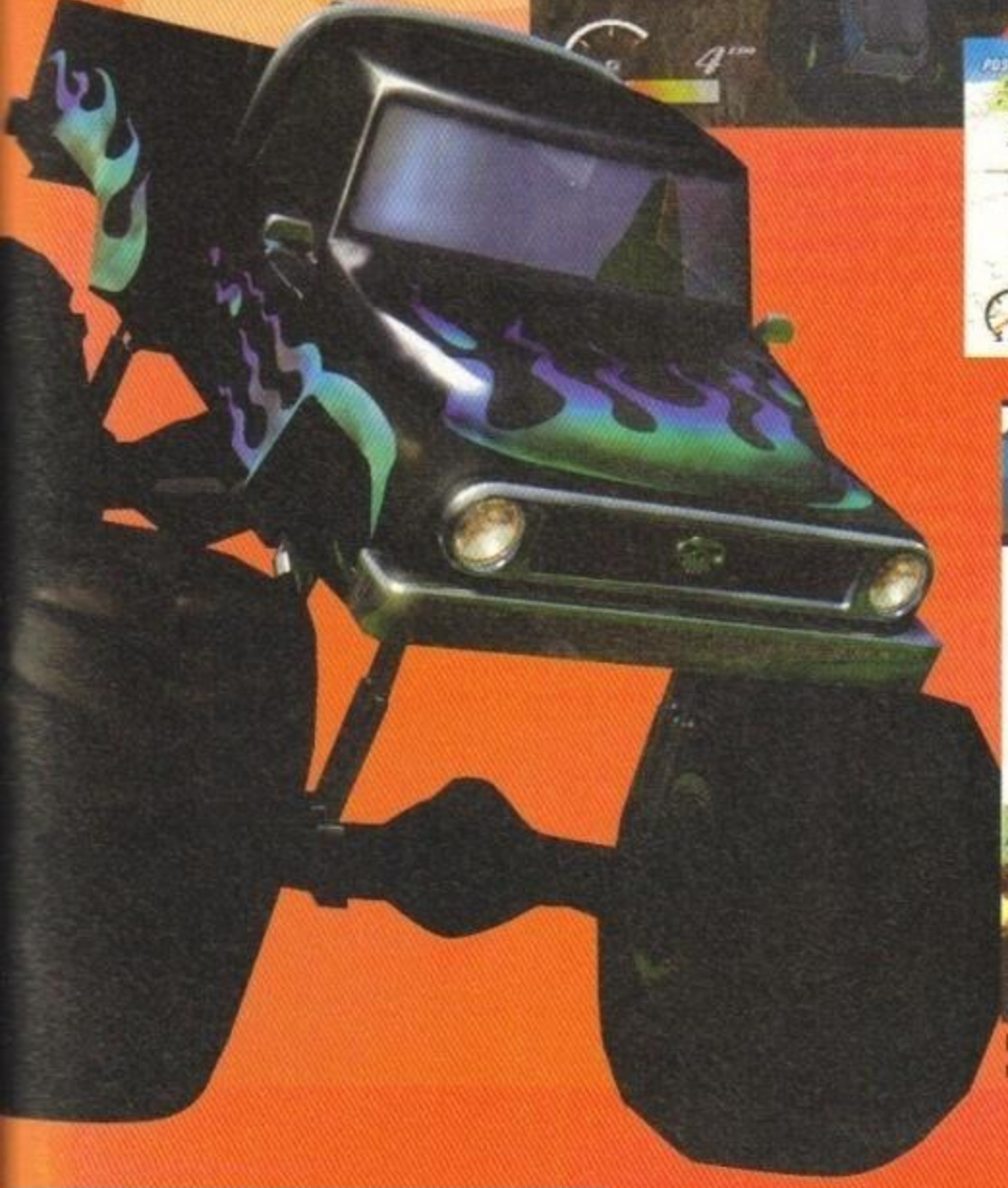
GENERE: GUIDA
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1/9

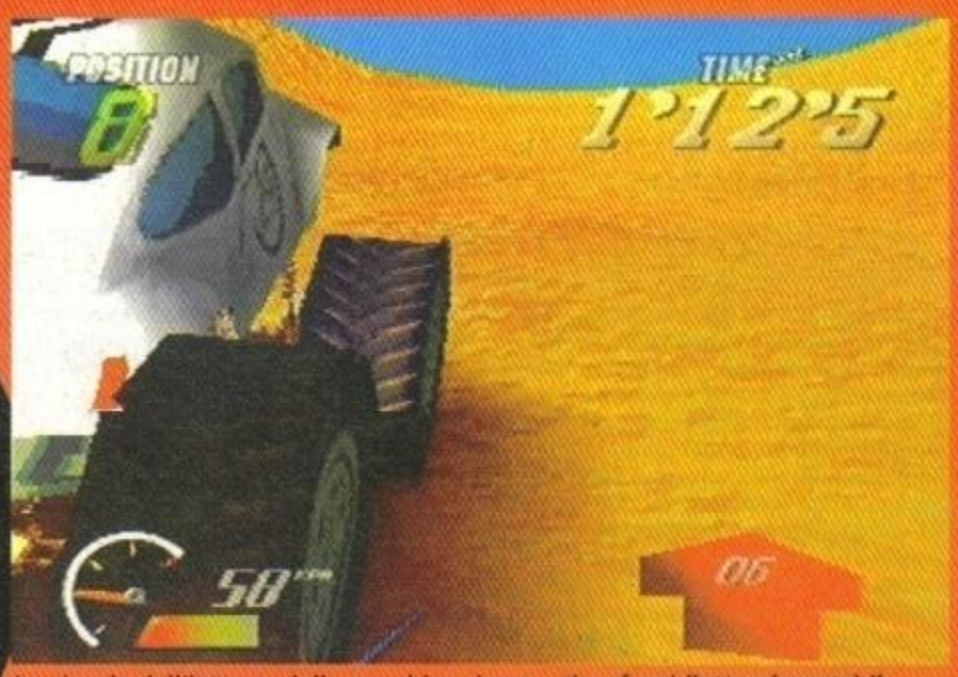


MONSTER TRUCKS

Chi ha apprezzato i due capitoli di *Destruction Derby* probabilmente ricorderà il nome Refelctions. In effetti, questo è il nome del team sviluppatore del gioco uscito, come tutti sanno, sotto etichetta Psygnosis. Il suddetto gruppo di programmatori, ormai da qualche mese, era alla lavorazione di questo *Monster Trucks*, titolo (sempre rigorosamente di guida) che vede il giocatore come possibile pilota di un bestione a quattro ruote di apocalittiche dimensioni (quelli che solitamente chiamano big foot).







La visuale dall'interno della macchina riesce a tirar fuori (letteralmente) il meglio di voi stessi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POP - DI TUTTO UN PO'

Le opzioni principali non offrono la stessa varietà del nuovo disco degli U2, ma comunque sono meritevoli di uno "studio" più approfondito.

ENDURANCE
Ci sono tre tracciati per ogni diversa ambientazione. Lo scopo è quello di terminare ogni pista toccando tutti i vari checkpoint grazie all'ausilio di una freccia colorata in fondo allo schermo. Il numero indica quanti checkpoint dovete ancora oltrepassare (anche se potete solo passarci vicino, non obbligatoriamente occorre passarci sopra). In caso siate particolarmente scontenti delle vostre prestazioni, però, non potrete semplicemente ripetere la gara, ma dovrete ricominciare dall'inzio con l'opzione "new game".

CIRCUIT RACING
Come suggerisce il nome, questa è l'opzione principale che vi vede impegnati nel terminare il più velocemente possibile tre giri in una pista. Ogni circuito è pieno di saliscendi, buche fangose e fossati profondi. L'importante è cercare di non strafare o voler compiere giri troppo veloci senza curarsi dei vari saltelli, altrimenti si lascia fin troppo presto la gara perchè il bog-foot zompa in aria. in effetti non sarebbe stato male poter scegliere se attivare o meno i danni al nostro fido camion della nettezza urbana, così da poter iniziare a rimbalzare in giro con infinito gaudio.

CAR CRUSHING
L'elemento che avrebbe dovuto rendere veramente appetibile *Monster Truck* è quello che si rileva più fallace. Come succede al vero e proprio spettacolo da cui prende ispirazione il gioco, il tutto si rileva divertente solo nei primi minuti. La noia prende inesorabilmente il sopravvento dopo poche partite.

Nel car-crushing è preferibile scegliere auto più pesanti, visto che ci mettono meno tempo a distruggere le altre.

Come al solito, lo spirito e la struttura del gioco è rimasta quella dei due *Destruction Derby*: molta poca simulazione e impostazione prettamente arcade. Per cui è meglio dimenticare tutta una serie di opzioni tipiche delle simulazioni di corsa, come i settaggi della vettura e le varie relazioni tra le performance del bestio e la pista (tanto più che, trattandosi di enormi quattroruote, non gliene potrebbe fregare di meno di quello che gli passa sotto le ruote).
Arrivando direttamente dalla Psygnosis, ed essendo, comunque, un prodotto della Reflections, quindi non i primi arrivati, l'attesa per *MT* era di conseguenza tanta. Visto che i 3/4 dei lettori avranno già gettato l'occhio sul voto possiamo parlare di delusione? Senza dubbio. Prima di tutto i punti a favore di *MT*: avendo a che fare con gli stessi sviluppatori del duo di *DD*, qualche somiglianza è rimasta.
Lo stile grafico abbastanza pulito e veloce, ma leggermente problematico (almeno inizialmente) nel controllo. Gli scenari, per la maggior parte collinari, così dal far risaltare le qualità delle sospensioni dei bestioni, si muovono senza troppe incertezze (anche se qualche sporadico effetto di pop-up, o bad clipping che dir si voglia, effettivamente mina la giocabilità -ma è giusto dire che tale spiacevole effetto si ha solo con la visuale lontana) e una volta presa la mano con i tasti shift, che servono a sterzare bruscamente, vi sentirete un tutt'uno con il vostro Monster Truck. Da sottolineare le tante opzioni disponibili: endurance race, circuit race e car crushing.
Purtroppo, quella che doveva essere l'attrattiva principale del gioco, cioè lo splattamento e la distruzione delle altre macchine, non sembra aver ricevuto le dovute attenzioni e il tutto appare piuttosto noioso. In definitiva, si tratta di una gara tra il giocatore e un altro bestione contro il tempo. Naturalmente vengono forniti alcuni etti di vetture distruggibili a piacimento. In defintiva ci si riduce ad un continuo stritolamento delle macchine per vari minuti, finché non ci si rende conto che la gara è finita. Suona troppo semplice e lineare? Ebbene, è proprio così. Non c'è una vera e propria sensazione di libertà, ci si ritrova a correre a casaccio avanti e indietro per torturare più lamiere possibili.
Quindi c'è la modalità endurance, in cui ci si riduce a dover raggiungere il solito checkpoint in un determinato lasso di tempo. Il problema è che (tralasciando il primo check point in cui bisognerà recuperare tutto il tempo perso per colpa della ripresa del

SVEGLIATI, UOMO

Come è naturale aspettarsi da ogni titolo del genere, anche in *Monster Truck* si hanno una serie di visuali più o meno utili. Nel nostro caso troviamo la visuale di default, che si rivela la più azzeccata. Quella più lontana, come detto nella recensione, rivela il bad-clipping in tutto il suo splendore. Infine quella in prima persona rischia di farvi rimbambire di colpo e dopo un attacco di emicrania dovrete aspettarvi un metifico mal di stomaco con crisi di rigetto. Inoltre, approfondiamo anche il tema del tuttocittà videoludico, cioè: cosa fare quando mi perdo? Semplice premete un determinato tasto (il triangolo, che, come sappiamo, è sempre l'ancora di salvezza anche nella vita) e un simpatico omino a bordo di un elicottero non ci penserà due volte dal riportarvi sulla retta via. Purtroppo, ciò vi costerà qualche vitale secondo di ritardo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bestio -simile a quella di una fiat Duna senza motore), spesso si finisce con il girovagare a caso stancamente, e se solo si prova a perdere un checkpoint, si finisce inesorabilmente in fondo alla classifica

In teoria, tutto dovrebbe essere reso più divertente e coinvolgente dalla velocità, ma con dei tracciati che sembrano delle montagne russe le punte di velocità massima ne risentono non poco. E, in questo caso, si fa sentire la mancanza di un cambio manuale, che avrebbe reso le cose, almeno parzialmente, più divertenti.

In questo modo, invece, le varie collinette sono più fastidiose che divertenti, e più volte si prega di avere uno schiacciasassi per porre fine al supplizio duneggiante.

Da segnalare anche qualche dubbiosa collisione tra il bigfoot e gli alberi. Trattasi di un vero rapporto odio-amore: se state simpatici a quei personalini dei platani che riempono le piste, allora potete tranquillamente passarci attraverso. In caso contrario si riveleranno assai più massici di una colonna in marmo di un tempio etrusco.

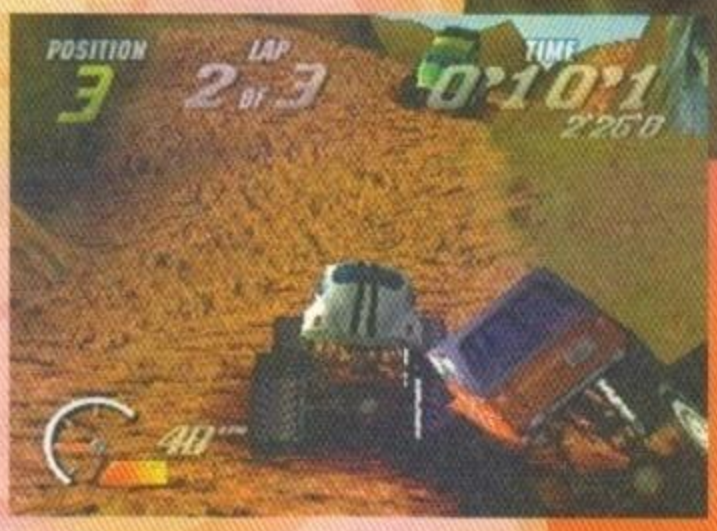
Che dire poi dell'opzione multifinto-player? Finto, nel senso che i nove ipotetici giocatori non si sfidano contemporaneamente ma uno alla volta, tentando di fare il miglior tempo su di una pista... il trionfo della noia.

Comunque sia, non si tratta del peggior gioco di corse per Play-Station (finché non nuclearizzeranno *Fatal Racing* nessun gioco di corse per Psx sarà il peggiore), è anzi quel tipo di gioco che a vedersi sembrerebbe un vero spasso e che si è soliti comprare perché tanto "i redattori babbi non capiscono una ciolla".

Liberi di farlo ma poi non dite che non vi avevamo avvertiti.

• *Zave*

Sedetevi e sognate tutti i modi di schiacciare gli avversari.



L'intelligenza artificiale è dubbia. Il tipo si è infilato dentro un muro!

La barra in fondo allo schermo indica il livello dei danni.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks, effettivamente, si risolve in una bella delusione. Chiunque abbia apprezzato il lavoro svolto dalla Reflections con *Destruction Derby* (soprattutto il secondo) non potrà chiedersi cosa sia successo con *Monster Trucks*. Seppur rimangano alcuni elementi caratteristici dei giochi della Psygnosis, come la velcoità e lo stile grafico, sono troppe le pecche che minano e rovinano (quasi) il gioco. Probabilmente, è il concetto stesso che sta alla base del gioco a essere stato interpretato nel modo sbagliato, rendere lo spettacolo dei big-foot un videogioco è un'idea che funziona solo se lo si rende particolarmente interessante con una serie di opzioni di contorno. Speriamo solo che la Psygnosis non sia entrata in un ciclo nero, dopo le due fantastiche annate trascorse (*Sentient*, *City of Lost Children* e *Monster Truck* fanno sorgere il dubbio...).

AGIRE E PENSARE

A V O O O P

8 **GIOCABILITÀ**
In generale non male, ma alcuni evidenti errori avrebbero dovuti essere rilevati dai tester della Psygnosis

7 **GRAFICA**
Effetti di pop-up fastidiosi e texture in alcuni casi un po' grezze. In generale, comunque, si difende benino

5 **SONORO**
Indecenza allo stato puro. Ogni cosa che si colpisce produce lo stesso rumore, fortuna che non ci sono motivi di sottofondo

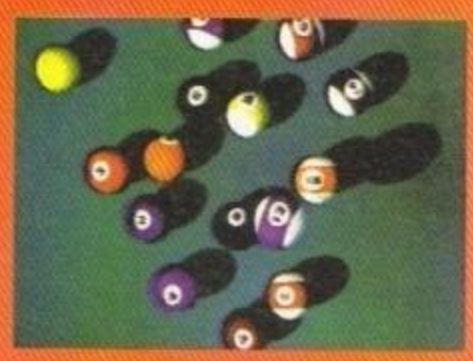
7 **SFIDA**
In effetti, con tutte quelle schermate di caricamento il gioco potrebbe durarvi per qualche anno, ma non ne siamo troppo sicuri

73 **LINEARE**

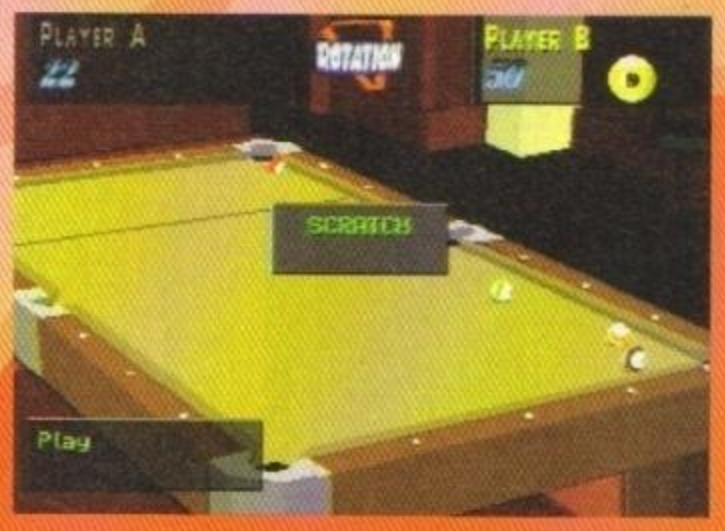
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: BILIARDO
CASA: INTERPLAY
N°GIOCATORI: 1/2



VIRTUAL POOL

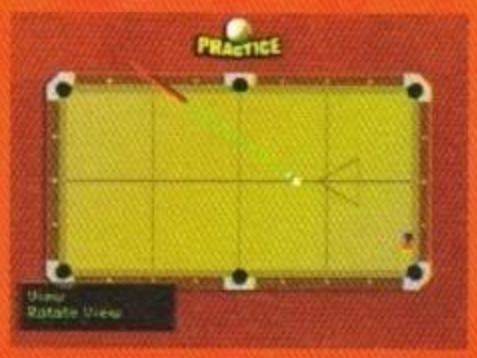


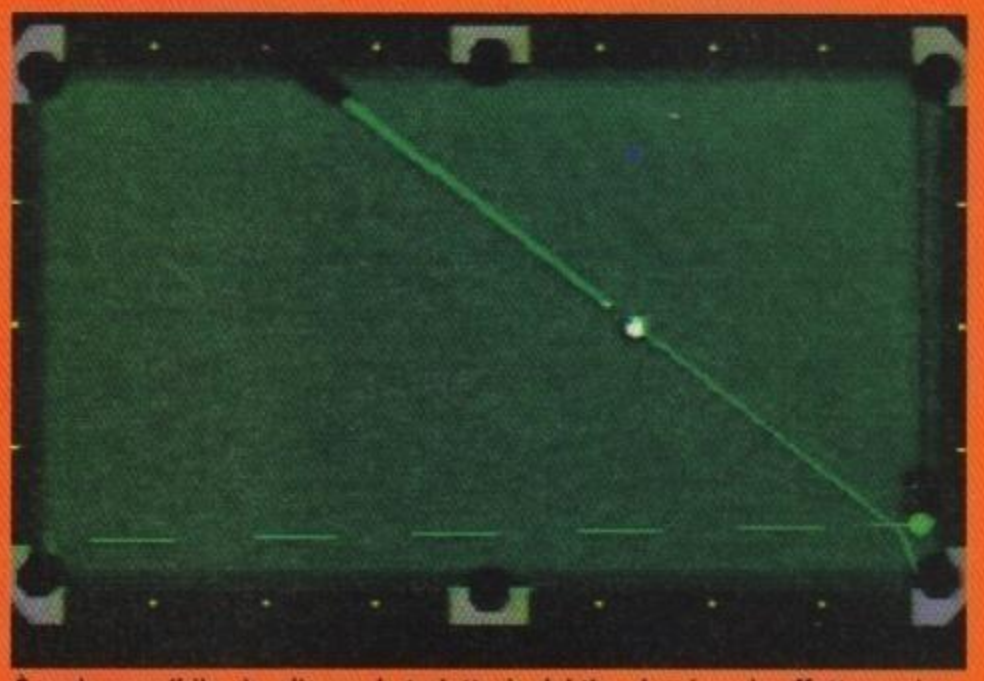
Castello, rimpallo, rinterzo, sfaccio, messa. E poi la polvere di gesso tra le dita, il soffice contatto con il panno verde, le improbabili acrobazie per sorreggere la stecca, gli schiocchi secchi delle palle che si urtano, la vostra ragazza che si allontana con un altro....
Il mondo del biliardo a stecca evoca sensazioni che nulla sembrerebbero avere a che fare con il mondo dei videogiochi, tant'è che il panorama videoludico ha subito una gran quantità di mediocri tentativi di trasposizione del nobile sport al formato digitale. Questo stato di cose spiega lo stupore sollevato da *Virtual Pool* quando fece la sua apparizione in formato PC all'incirca un anno fa e, molto più recentemente, in versione Macintosh.
L'immediatezza, la facilità della gestione del gioco e la sensazione quasi "tattile", fornita dall'utilizzo del mouse per eseguire i colpi ne decretarono l'immediato successo, tra i possessori di computer..
Ora, eccezion fatta per la presenza del "roditore", il tutto è disponibile anche su PlayStation. Se la grafica è forse un tantino sbiadita e presenta di tanto in tanto una certa scattosità, la giocabilità si attesta, invece, su livelli di assoluta eccellenza. Oltre a includere quattro differenti modalità di gioco (compresa la possibilità di un testa a testa), *Virtual Pool* consente un controllo del tiro che non ha precedenti: il giocatore può imprimere un effetto alla palla, graduare l'intensità del colpo, decidere la posizione e l'inclinazione della stecca, e chi più ne ha più ne metta...
Questa pletora di opzioni non avrebbe senso se il motore del gioco non si basasse su un modello fisico adeguatamente realistico. Nessun problema neppure sotto questo profilo. Il programma, tanto per citare una delle numerose raffinatezze implementate, non solo tiene conto degli attriti (rilevati in

I giocatori del computer vanno da Incompetente a Maestro della Stecca.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





È anche possibile visualizzare la traiettoria del tiro che si vuole effettuare. Logicamente, questa opzione non si presenta più nel caso in cui si giochi in due.

tempo reale), ma è anche in grado di calcolare le "rotazioni d'effetto" e trasferirle tra una palla e l'altra. Lo spessore del gioco è tale che imparare a giocare a *Virtual Pool* significa imparare a giocare a biliardo, e viceversa. Sia chiaro, comunque, che per tirare fuori dal gioco tutte le sue potenzialità è necessario prepararsi a un notevole periodo di addestramento: ogni tasto del joypad ha due usi, e riuscire a effettuare tiri particolarmente elaborati può richiedere parecchio tempo e dedizione. L'azione di gioco, grazie a un intelligente sistema di telecamere, può essere osservata da ogni angolazione, azzerando così il problema degli "angoli ciechi" che ha afflitto, a suo tempo, altre produzioni dedicate allo stesso sport. A mo' di ciliegina sulla torta, *Virtual Pool* include anche una serie di filmati (realizzati in modo davvero prege-vole) che illustrano il modo corretto per eseguire i tiri più complessi. Una sorta di corso "full immersion" per apprendere i rudimenti di questo nobile sport. Se solo avessero incluso la possibilità di usare il mouse...

• **Patonzo**

È possibile vedere la propria palla da qualsiasi angolazione.

VIRTUAL POOL

Virtual Pool è senza alcun dubbio la miglior simulazione di biliardo esistente sul mercato, ma ha comunque i suoi difetti. L'aspetto grafico avrebbe potuto (e avrebbe dovuto) essere curato maggiormente, perlomeno per quanto riguarda la fluidità dei movimenti. Inoltre, coloro che hanno giocato *Virtual Pool* sul fido PC non perdoneranno all'Interplay la mancanza del supporto del mouse nella versione PSX. Tuttavia, lo spessore e la giocabilità di questo titolo sono tali da farsi perdonare questo e altro, anche se la ricchezza dei controlli e il ritmo lento, e riflessivo, del gioco (connaturato peraltro a questa disciplina) potrebbero, almeno inizialmente, disorientare i neofiti. Non se lo lascino assolutamente sfuggire gli appassionati del genere che potranno provare tutte le emozioni di una sala da biliardo, risparmiandosi le inalazioni di fumo passivo.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

8 GIOCABILITÀ
Quattro modalità di gioco e controlli davvero completi che richiedono comunque una certa pratica

8 GRAFICA
I colori sono un po' spenti e i movimenti, a tratti, si presentano lievemente scattosi. Ottimi i filmati

7 SONORO
Niente di eccezionale, ma ci sono tutti gli effetti sonori che vi aspettereste di trovare

8 SFIDA
Pressoché infinita. Una partitina secca si rivela divertente quanto un lunghissimo torneo

82 SFERICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA

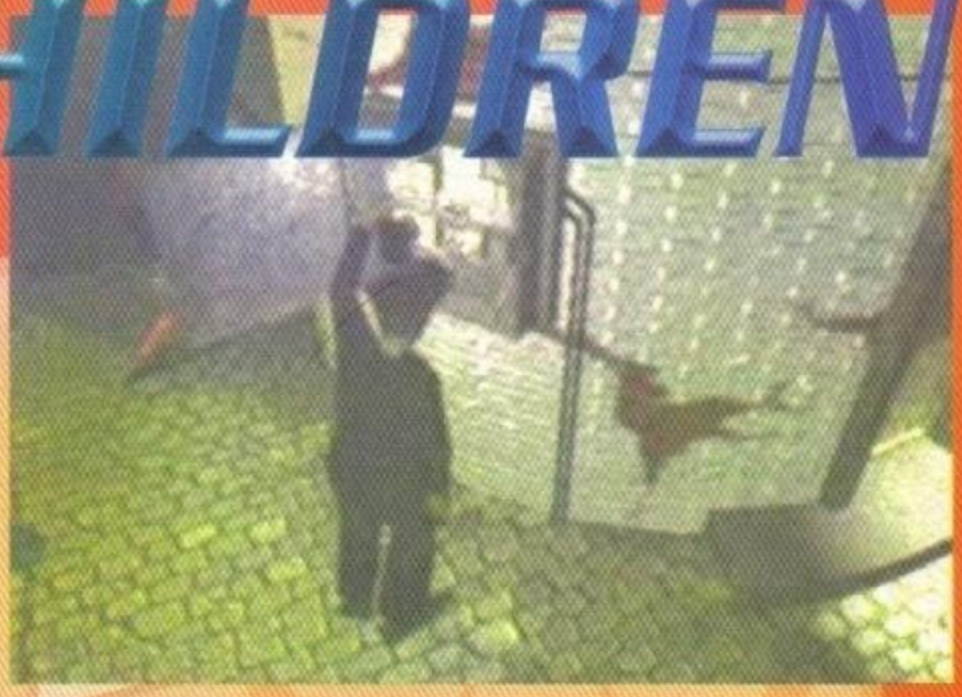
LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: AVVENTURA
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1

THE CITY OF THE LOST CHILDREN



Anche consultando i veri esperti cinematografici redazionali, non siamo riusciti a trovare qualcuno che avesse sentito parlare (se non visto) l'omonimo film da cui trae ispirazione questo ennesimo titolo Psygnosis. Il gufo della terra d'albione sembra prodigarsi, ultimamente, in giochi avventurosi (*Sentient* e *City Of the Lost Children*) piuttosto che buttarsi nell'ennesimo gioco di guida (bugia, basti vedere *Monster Trucks* recensito in questo stesso numero).
Il gioco è ambientato in un'ombrosa città in cui i bambini vengono rapiti da un pazzo. Bisogna subito sottolineare come la versione videoludica di *The City of the Lost Children* (d'ora in poi solo *CoLC*) stia al film in modo sensibilmente differente da quanto è avvenuto in *Die Hard* e *Die Hard Trilogy*.
Prendendo il controllo di una dodicenne orfana, Miette, ci si

ALLE LUCI DELLA RIBALTA

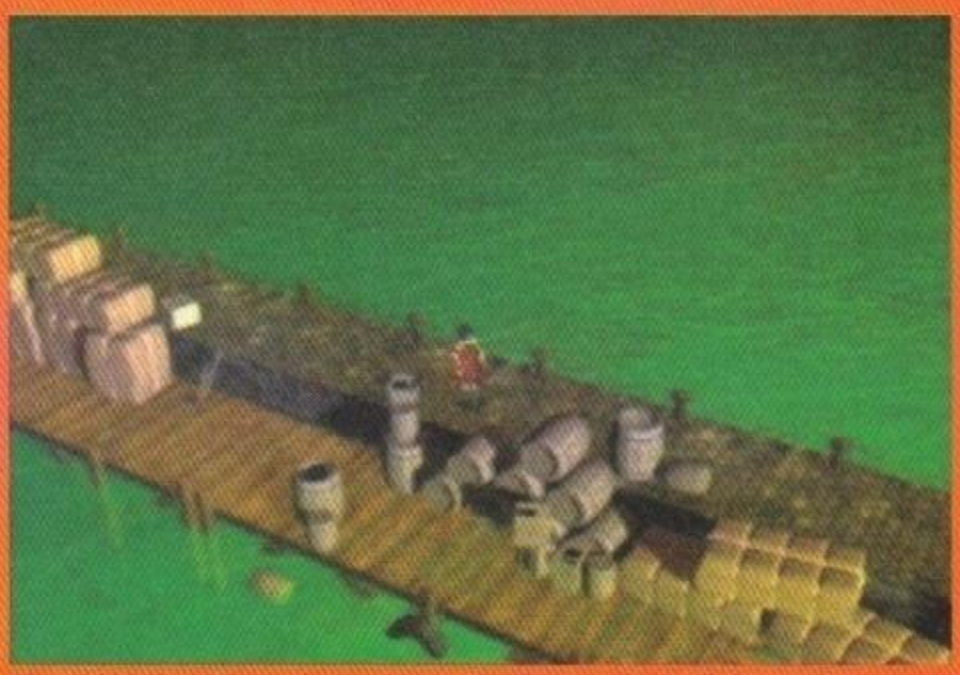
Gli effetti di luce sono uno degli elementi fondamentali di *The City of the Lost Chicken*. Infatti, contribuiscono a creare la giusta atmosfera. Le strade della città illuminate da una psichedelica luce verde, stanze in cui occorre accendere e spegnere interruttori, lampadine che si accendono e si spengono misteriosamente...
Tutto questo e ancor di più nella città dei bambini scomparsi.

Una luce lampeggiante, qui, ricrea un'atmosfera pessimista

Attanagliati dalla paura?

State calmi e accendete la luce...

Le scene renderizzate che spezzano il gioco danno un'immagine cinematografica. Comunque, i lunghi caricamenti, indicano che le cose non sono fluide.

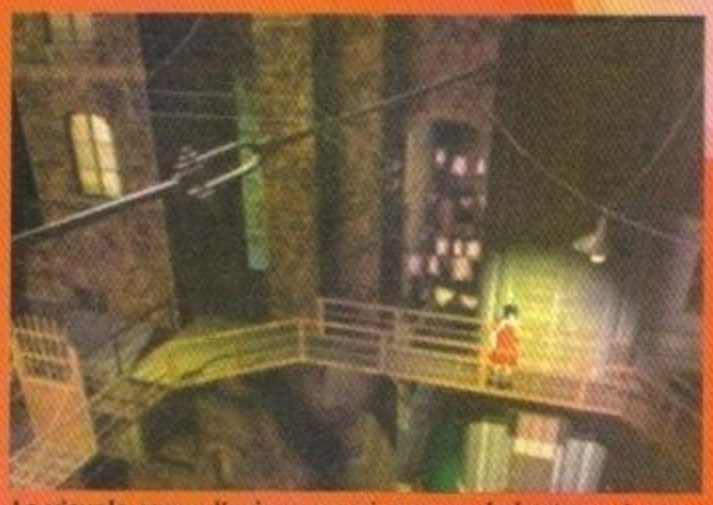


Muoviti bimba! Miette si sposta in modo piuttosto lento, il che rende l'esperienza videolidica piuttosto snervante...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ritrova a girovagare per la città cercando di risolvere puzzle e cercando di scoprire, principalmente, dove sono finiti tutti i bambini. Il tutto ricorda molto un riadattamento della struttura di *Alone in the Dark*.
La veste grafica cerca di riprodurre l'atmosfera surrealista del film, ma, se di per sé la realizzazione è ben fatta, il look generale potrebbe apparire troppo sofisticato o addirittura odioso a qualcuno. Tale atmosfera è realizzata grazie al contrasto tra i vestiti di Miette (cappuccetto rosso insegna) e lo stile semigotico delle strutture cittadine, sempre in ombra e con maestose arcate e piazze, fino a strade deserte. Oggettivamente gli aspetti tecnici di *CoLC* risultano comunque ben fatti (anche gli effetti sonori contribuiscono a ricreare una certa atmosfera), ma è il controllo, e la gestione degli oggetti che rende *CoLC* una vera e propria sofferenza (almeno all'inizio).
Il modo che Miette ha per dire "sono un'idiota" è particolarmente gentile e delicato, semplicemente si limita a dire "I can't manage that" (che in italiota suona più o meno come un: non ci riesco). L'aspetto più divertente di ciò è che tale frase è riferita anche a delle situazioni effettivamente complicate come l'aprire una porta... Un'altro problema è il modo in cui bisogna risolvere i



La visuale segue l'azione quasi sempre da lontano, è possibile averne visuale alternativa quando appare un'icona.

Spesso il vostro personaggio, Miette, si trova a muoversi in ambientazioni che la fanno sembrare piccolissima.

CE LA PUDIMM' FÀ

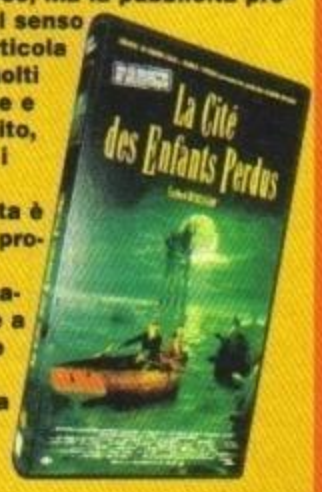
Il motto redazionale trova perfetto compimento in questa avventura Psygnosis. Per completare il gioco, e per assaporare a fondo il titolo, dovrete essere dotati di una pazienza ultra terrena. Questo anche per la difficoltà irrazionale di gran parte dei puzzle. Non credo infatti di essere la persona più scarsa al mondo (ma c'è chi la pensa così) in questo genere di giochi, ma, ciò nonostante, ho avuto difficoltà sin dal primo problema. Il bello è che avevo la soluzione sotto mano... in teoria occorre distrarre una guardia per far man bassa in un negozio, tanto lineare quanto difficile. Oltre a tutto questo bisogna sottolineare la difficoltà dell'interazione con gli oggetti, nella maggior parte dei casi invisibili o comunque nascosti benissimo. Infine, è impossibile che la nostra cara Miette trovi difficoltà persino a asalire una scala, pensiamo a quando dovrà attaccare un francobollo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CINEMA D'ESSAI

Il cinema francese non ha mai riscosso un grande successo nel resto d'europa. Comunque sia, *The City of the Lost Children* è un esperimento dello stesso gruppo di persone che hanno portato nei cinema del vecchio continente Delikatessen (personalmente me lo sono perso, ma la pubblicità prometteva bene). Più o meno è un film fantastico (nel senso che appartiene al genere "fantasy"). La storia si articola attorno a una cittadina francese sul mare, in cui molti bambini vengono catturati da un misterioso furgone e scompaiono. In teoria, per quello che abbiamo capito, questo è colpa di Krank (solito pazzoide) che ruba i sogni ai bambini per non invecchiare (misto tra Nightmare e Il ritratto di Dorian Gray?). Protagonista è una dolce dodicenne con il vizio di non farsi i fatti propri, aiutata da uno strano uomo che lavora in un circo, e ancora delle pulci e un cervello in un acquario... non si può certo dire che ci troviamo di fronte a un film normale. Nel gioco sono state inserite delle sequenze renderizzate tratte dal film e bisogna ammettere che lo squallido effetto è lo stesso della versione su celluloide, niente a che vedere con i filmati di *Resident Evil* che aiutavano, inoltre, lo svolgersi della trama.

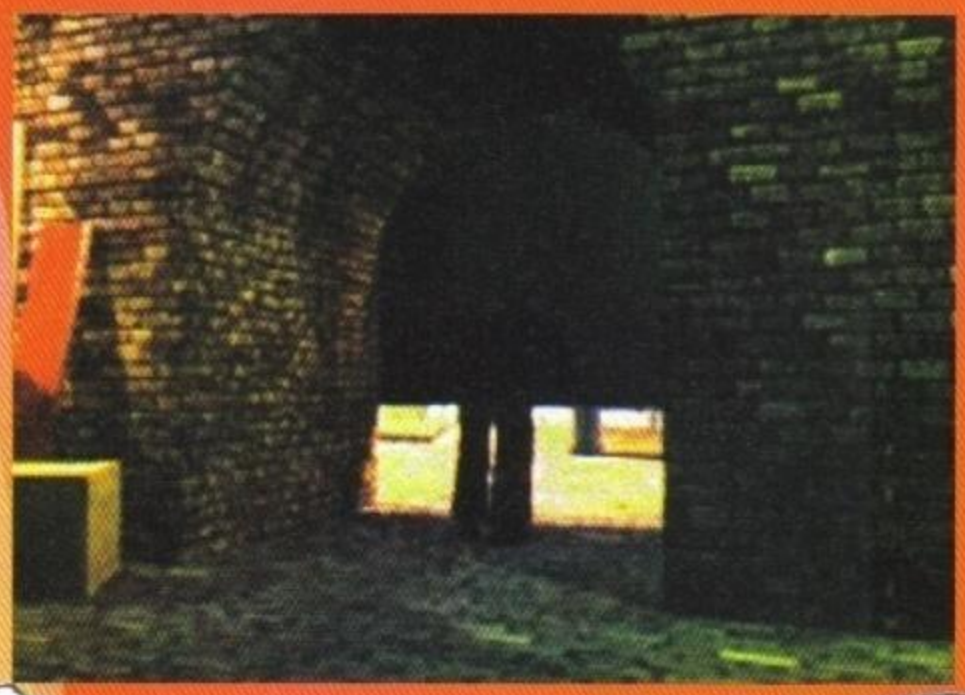


puzzle; qualche tempo fa c'era chi si lamentava di alcuni ragionamenti assai poco logici di *Monkey Island 2*, con *CoLC* raggiungiamo l'apoteosi dell'irrazionalità. Il tutto finisce con il dover approntare i puzzle a caso, in modo incomprensibile per cercare di risolverli, oppure spezzare il CD in due e cercare fortuna in Angola (ma l'ultima opzione è senza dubbio decisamente troppo dispendiosa).

Gli oggetti rappresentano un altro problema in *CoLC* (tranquilli, prima o poi arriveremo ai pregi, forse), bisogna scannare a fondo tutte le stanze, in ogni posto, anche il più infimo, perchè visivamente è piuttosto difficoltoso riconoscere gli oggetti e, una volta che si sono riconosciuti, non si realizza veramente la loro importanza.

Insomma, *The City of the Lost Children* appare comunque come un gioco tecnicamente ben fatto e con delle buone idee e un'atmosfera intrigante, ma la struttura di gioco e l'azione lentissima (tanto fenetica quanto una serata con Enzo Biagi) ne compromettono irrimediabilmente il giudizio.

• Zave



THE CITY OF THE LOST CHILDREN

The City of the Lost Children è pellicola praticamente sconosciuta in Italia. Comunque, la presenza dietro le quinte della Psygnosis sembrava presagire a un buon risultato finale. Anche le prime impressioni non erano malvagie, la veste grafica è ben fatta e gli effetti sonori risultano convincenti e d'atmosfera. Purtroppo in *CotLC* troviamo una buona serie di errori che indicano la programmazione rudimentale di questo titolo. Probabilmente il team sviluppatore non deve essere specializzato in avventure. Nonostante tutto una nicchia di appassionati (che però dovrebbe, più realisticamente, appartenere al mercato PC che non a quello PlayStation) potrebbe trovare in *The City of the Lost Children* un prodotto appassionante e divertente. Per tutti gli altri il consiglio rimane quello di cercare altri titoli simili più riusciti.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ○ ○ P

6 **GIOCABILITÀ**
Quello che dovrebbe essere il punto di forza di un titolo del genere è invece il suo punto debole. Poco intuitiva e approssimativa. Azione di una lentezza esasperante

8 **GRAFICA**
Molto dettagliata e d'atmosfera, la parte meglio risucita del gioco

8 **SONORO**
Insieme alla buona veste grafica anche il sonoro con gli effetti speciali contribuisce a rendere l'atmosefar del giooo simile a quella del film.

7 **SFIDA**
Pazienza ultra-terrena e quoziente intelletivo sopra il 180 rendono *CotLC* un prodotto molto longevo, ma per i motivi sbagliati

79 FILMICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

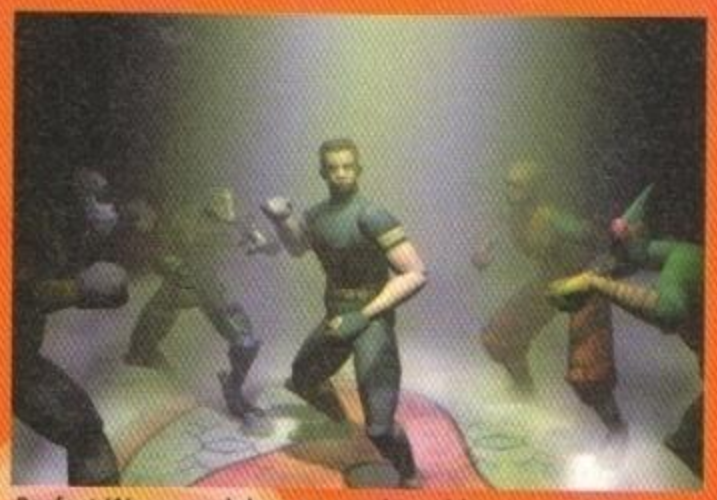
GENERE: PICCHIADURO
CASA: ELECTRONIC ARTS
N°GIOCATORI: 1

PERFECT WEAPON

Anche nello scorso anno finanziario, l'Electronic Arts è risultata la casa software con le maggiori entrate. Davanti a colossi quali Microsoft e Sega. Non è difficile capire il motivo di tanto successo. La casa americana riesce nel difficile compito di sfornare un numero impressionante di giochi ogni mese.
Naturalmente ciò non implica che i giochi siano tutti di ottimo livello, anzi. L'importante è che il videogiocatore, una volta che deve scegliere davanti a tante scatole in un negozio, abbia sempre davanti il marchio EA.
Seguendo la stessa filosofia commerciale, anche *Perfect Weapon* (gioco dalle buone potenzialità) risulta un prodotto concepito, sembrerebbe, appositamente per riempire qualche scaffale e basta. Per farvi un'idea, pensate a *Perfect Weapon* come a un incrocio tra *Resident Evil* e *Tekken 2* (fa male scomodare due nomi del genere per un gioco tanto modesto). Come avrete già intuito, ben pochi elementi dei due successi citati, vengono mantenuti inalterati.
A una prima occhiata *Perfect Weapon* assomiglia pericolosamente a *Time Commando*, che risultò gradevole solo per l'accuratezza dei fondali pre-renderizzati. I problemi principali del gioco sono tre, e neanche troppo marginali, anzi: si inizia con un sistema di controllo che è l'apoteosi dell'imprecisione e ne consegue tanta frustazione che finirete con l'usare il CD per giocare col vostro criceto Vladimir. Non se la passa meglio il sistema di telecamere virtuali (che di virtuale hanno solo la funzione), i cambi di schermata avvengono con una velocità al limite della decenza, il tutto mentre i vostri nemici vi saccagnano come dei punching-ball. A questo proposito si arriva al terzo Peccato Originale di *Perfect Weapon*, i nemici sono di una cattiveria spropositata, nonché di una violenza inaudita. Un pugni dei loro vi stende come neanche dieci dei vostri, devono essere le influenze della filosofia dei film di Bud Spancer & Company.
Quando avevamo visto *Perfect Weapon* le prime volte speravamo in qualcosa di profondamente diverso da quello che è invece questo risultato finale.
Grossolano, frustrante e senza un minimo di originalità. *Perfect Weapon* risulta sconsigliato persino ai più masochisti dei lettori di Game Pupo.

• *Zave*

La grafica potrà anche mostrare "La potenza di PlayStation", ma il sistema di controllo è una cloaca maxima.



Perfect Weapon, dal nome sembrerebbe un prodotto dalla giocabilità indiscutibile... come no.

PERFECT WEAPON

Dopo qualche telefonata intercontinentale alla sede della Electronic Arts abbiamo finalmente una certezza: la versione che ci è arrivata di *Perfect Weapon* NON è una beta version (forse un'alpha?). Non si può certo dire che sia un bene. Titoli come *Perfect Weapon* devono essere il frutto del successo della parola treddi tra i videogiocatori meno smaliziati. Nel mercato attuale ormai trovano posto esperimenti di tutti i tipi e per questo non possiamo rimanere sorpresi da videogiochi del livello di *Perfect Weapon*. Il vero problema, purtroppo, è che qualcuno si comprerà lo stesso *Perfect Weapon*. Ma i dubbi rimangono lo stesso. Come si fa a rovinare un gioco dalle potenzialità non indifferenti in questo modo rimane un mistero della EA, e non ci preme più di tanto saperlo.

4 **GIOCABILITÀ**
Controllo indecente, telecamere idiote e sensazione di impotenza di fronte a qualsiasi nemico

7 **GRAFICA**
Animazioni riuscite e alcuni fondali ben fatti. Niente di incredibile, comunque

6 **SONORO**
Motivi principali d'atmosfera. Purtroppo gli effetti speciali non sono allo stesso livello

6 **SFIDA**
La frustrazione condanna *Perfect Weapon* fin dalle prime partite. Peccato, il gioco sarebbe abbastanza longevo

48 VUOTO

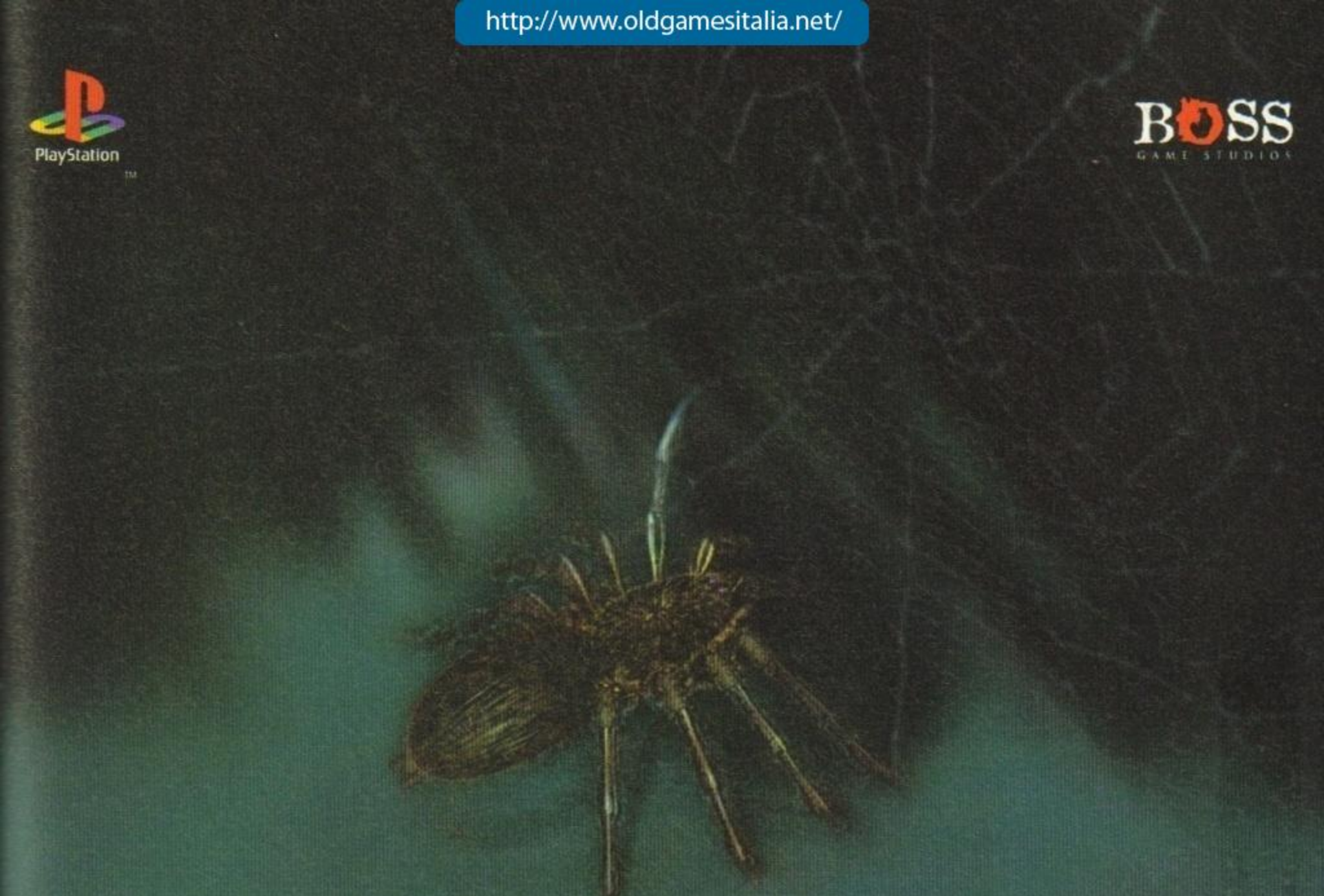
AGIRE E PENSARE
A✓OOOOP

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PlayStation

BOSS
GAME STUDIOS



STATE PER RIMANERE INTRAPPOLATI NELLA SUA TELA...

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: MASNA
N°GIOCATORI: 1

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

Un po' di anni fa, quando il Super Nintendo era nel suo momento di massimo splendore (al tempo dell'uscita di *Street Fighter 2* per intenderci), una semisconosciuta casa giapponese, la Masna, produsse uno dei migliori sparatutto per la console Nintendo, *Valken Attack Suit*. In questo titolo, il giocatore si trovava ai comandi di un potente mech e doveva affrontare una lunga serie di missioni contro nemici via via più grossi e cattivi. La varietà di situazioni, armamenti e, il dettaglio grafico, erano ineguagliabili, al tempo, e fecero di *Valken* un grande successo. Ora, a una distanza temporale e tecnologica notevole, la Masna è tornata sui suoi passi con questo *Assault Suit Leynos 2*, che, quanto a concetto di gioco, differisce poco o nulla dall'originale *Valken*. Il giocatore veste, infatti, i panni di un pilota di una squadra d'assalto di mech e dovrà affrontare una lunga serie di missioni dai più svariati obiettivi. Si passa dall'infiltrazione dentro a un complesso fortemente difeso, all'attacco di bersagli strategici, oppure alla difesa di convogli alleati, il tutto in ambientazioni molto varie che spaziano dalle foreste, alle montagne e persino allo spazio. Tuttavia, per quanto le missioni offrano una notevole varietà di situazioni, lo scopo ultimo rimane sempre l'eliminazione di tonnellate di nemici, fino ad arrivare al classico boss finale, dalla potenza smisurata. La principale differenza con *Valken* risiede nel sistema di armamento: mentre nell'originale il tutto era gestito in maniera "arcade" con raccolta di power-up e amenità simili, in *Leynos 2* sarà possibile decidere liberamente, prima di ogni missione, la configurazione del proprio mech (tramite menu tutti in inglese!). È possibile aggiungere armi, cambiare armatura e dispositivi di potenziamento, rispettando vari parametri quali l'energia del robot e il peso che può sopportare. Al termine di ogni missione, poi, saranno disponibili sempre nuove armi e potenziamenti, che possono davvero raggiungere un totale incredibile, oltre le cinquanta armi diverse! Inoltre, grazie alle tecnologie a 32 bit, è stato inserito un interessante sistema di zoom automatico che regola la porzione di schermo inquadrata in base al raggio d'azione dell'arma selezionata. Essenzialmente, tutto quello che offre *Leynos 2* si ferma qui, ma, come sparatutto, non si può certo restare delusi, anzi... L'unica nota dolente, al di là dello schema di gioco un po' datato, è l'eccessiva difficoltà di certe missioni che sfuma, molto spesso, in una eccessiva frustrazione. Forse un bilanciamento migliore della difficoltà avrebbe giovato, permettendo a *Leynos 2* di raggiungere vette di eccellenza nel suo genere.

• *Air*

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

La Masna, è riuscita a mantenere intatte tutte le caratteristiche vincenti del suo vecchio successo, *Valken*, migliorandole con l'introduzione di elementi maggiormente strategici, quale, per esempio, la possibilità di personalizzarsi il proprio mezzo d'attacco. Tuttavia, non si può non riconoscere che *Leynos 2* sia un prodotto che sopporta appena il peso degli anni, ed è probabile che, per questo motivo, non sia adatto a giocatori particolarmente amanti delle nuove tecnologie. Il secondo problema di questo titolo risiede nella difficoltà poco calibrata, che tende a frustrare in maniera eccessiva, ma chi avrà la costanza di andare avanti e la voglia di giocare a un "vecchio sparatutto" scoprirà il notevole divertimento che *Assault Suit Leynos 2* ha da offrire.

8 **GIOCABILITÀ**
All'inizio è un po' difficile prendere confidenza con i numerosi comandi del mech, ma dopo un paio di morti, si impara un controllo quasi perfetto

7 **GRAFICA**
Abbastanza pulita e dettagliata, peccato per certi zoom che "sgranano" notevolmente l'immagine

7 **SONORO**
Nulla di pretenzioso, sia nella musica, sia negli effetti, ma serve allo scopo

9 **SFIDA**
Un alto numero imprecisato di missioni, dalla difficoltà da incubo, vi garantiranno un'ottima longevità

88 DEVASTANTE

AGIRE E PENSARE
A ✓ P

Si ringrazia D+ International (MI)

Il momento del lancio della nostra squadriglia di mech, galattico!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK BLOODY & GOTHIC

BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN™

BMG

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881

http://www.oldgamesitalia.net/

T OF BMG ENTERTAINM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: STRAT./AZIONE
CASA: GT INTERACTIVE
N°GIOCATORI: 1

BEDLAM

Al solo udire il nome *Bedlam* (confusione, caos), la malvagia mente videoludica si proietta verso scene di azione mozzafiato. Tuttavia, sebbene questo sparatutto isometrico permetta esplosioni a palate, l'unico vero caos è rappresentato dal pasticcio di strategia e azione che lo caratterizza.
Dopo un promettente menu iniziale, nel quale si possono comprare le armi, e una briefing room, nella quale vi saranno spiegati gli obiettivi delle missione, la speranza è quella di trovarsi di fronte ad un *Soviet Strike* in versione robotica. Ma *Bedlam*, purtroppo, cade sulle sue chiappe metalliche in maniera inaspettata.
Si potrebbe anche essere armati fino ai denti con incredibili armi, ma quando si prova a utilizzarle si rimane veramente frustrati. Si potrebbe, in teoria, sparare nelle quattro direzioni, usando i tasti del joypad, ma, per qualche strana ragione, è possibile farlo solo in diagonale. Per sparare diritto bisogna schiacciare due tasti contemporaneamente (aaargh!), e non è né comodo né facile. La stessa frustrazione si ritrova nella selezione delle armi, che va effettuata con una complicata pressione in successione dei tasti anteriori del joypad.
Tutto questo si potrebbe anche sopportare se *Bedlam* avesse una grafica da urlo, ma, sfortunatamente, il gioco è un'aberrazione grafica degna di un 8-bit. Lo schermo si muove come un tic nervoso, e il vostro personaggio...beh...è un qualcosa che non si è mai visto prima. Le esplosioni sono piccole inutili cose che, insieme ad altri crimini verso la grafica di un gioco, rendono *Bedlam* il confuso incubo di uno sparatutto.
Come una mamma non vorrebbe mai entrare nella stanza disordinata del proprio figlio, così nessun amante dei videogiochi vorrebbe mai imbattersi in *Bedlam*. L'idea di gioco non è malvagia, ma ogni velleità di affrontare una missione si affloscia di fronte alla difficoltà di controllo e alla grafica veramente scadente. L'unico traguardo che questo gioco raggiunge è quello di nauseare con le sue esplosioni.

• *My Lord*

Gli obiettivi della varie missioni sono impostate nella stanza del briefing.

In *Bedlam* il sangue scorre copioso anche se questo non ci ripaga dalla scarsa giocabilità.

BEDLAM

Un nome di un gioco si è adattato così perfettamente al contenuto. Sfortunatamente in negativo. Non basta riempire livelli di esplosioni, armi e nemici, ma bisogna anche fare in modo che tutte queste cose abbiano un senso. Dato che il vostro personaggio viene attaccato in continuazione, l'aspetto strategico viene immediatamente trascurato, a favore della necessità di difendersi. Non avrete tempo né di controllare la situazione della vostre armi, né di orientarvi all'interno del livello. Inoltre dopo pochi minuti vi troverete con le dita intrecciate (stile Fantozzi), a causa del sistema di controllo, e la voglia di giocare sparirà.. La giocabilità è qualcosa che quelli della Mirage non hanno inserito nel gioco. Insomma, se ve l'hanno regalato, o se vi piacciono le esplosioni continue, ok. Altrimenti, *Command & Conquer* vale sicuramente meglio i vostri sudati risparmi.

AGIRE E PENSARE
A ○ ○ ○ ○ P

5 **GIOCABILITÀ**
Parte azione, parte strategia, tutto da buttare. Il controllo tramite mouse non semplifica di molto le cose

4 **GRAFICA**
Una cosa vergognosa. Disegnato male e con sprite orribili, ha uno scrolling epilettico!

7 **SONORO**
Incredibilmente è buono. Gli effetti per le esplosioni sembrano quelli di una frana

5 **SFIDA**
Non è facile, a causa degli intricatissimi livelli. Ma ben presto vi passerà la voglia di giocarlo

41 CAOTICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PlayStation™

L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.

Exhumed

LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...

...NESSUNA HA FATTO RITORNO

BMG INTERACTIVE

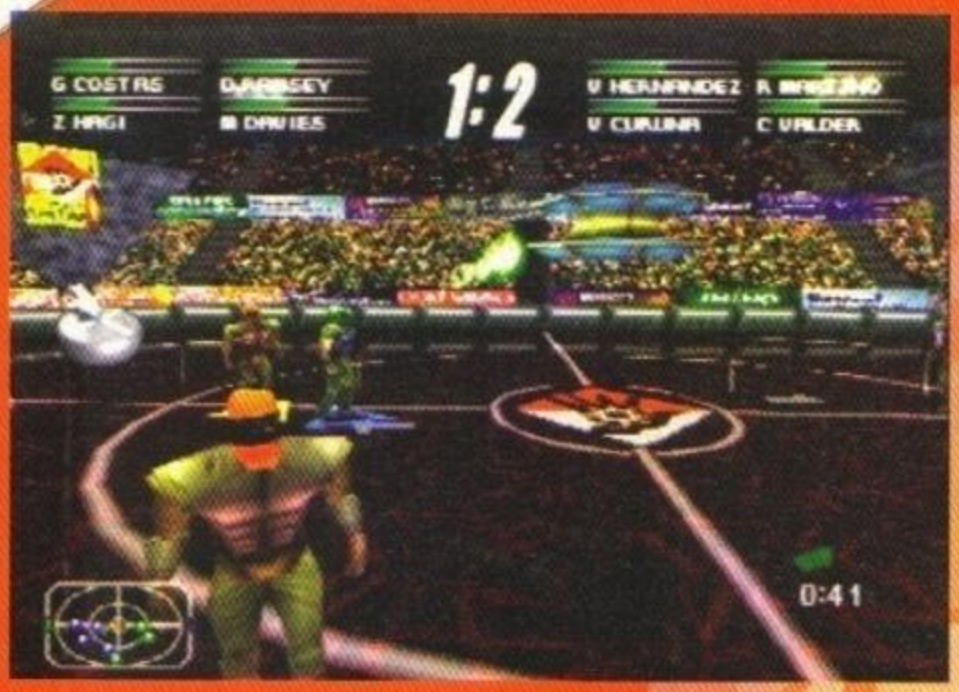
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881 2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

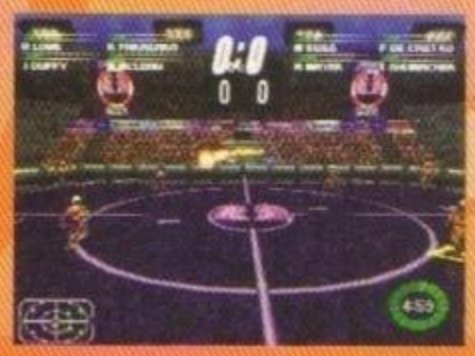
http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPORTIVO
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1/8

RIOT



I titoli sportivi di ambientazione futuristica, sono da sempre, un genere abbastanza particolare e per certi versi incompreso. Da un lato, la grande diversità dalle attuali discipline sportive, non riesce a stimolare più di tanto il giocatore medio, che di solito, preferisce investire il suo denaro in sport più collaudati e classici, in grado di meglio esaudire le sue aspirazioni da atleta in pantofole. Da un altro, bisogna ammettere che ultimamente, questo genere, non ha mai brillato per realizzazione tecnica e schemi di gioco, dando vita a una serie di prodotti, graficamente non molto esaltanti e, allo stesso tempo, abbastanza ingiocabili. Il vecchio *Speedball*, dei mitici Bitmap Brothers, rappresenta un'eccezione in questo genere, essendo uno dei titoli meglio realizzati e godibili (almeno in questo genere), che la storia videoludica ricordi; tuttavia, si tratta di un gioco veramente preistorico, e negli ultimi anni, non è uscito niente di lontanamente paragonabile, a questo fantastico prodotto. Tornando ai nostri giorni, la Psygnosis, famosa per titoli del calibro di *WipeOut*, *Formula 1* e *Destruction Derby*, decide di rispolverare questo vecchio concetto, con l'uscita di *Riot*, altro gioco sportivo futuristico, palesemente ispirato a *Speedball*. Ambientato nell'anno 2018, *Riot* è una nuova disciplina sportiva, che racchiude, in un solo gioco, elementi caratteristici del calcio, della pallacanestro e della boxe, se consideriamo la componente violenta che pervade le varie partite. Queste, vengono giocate in una serie di arene circolari, dove due squadre, composte da quattro partecipanti ciascuna, si danno battaglia nel tentativo di segnare il maggior numero di punti possibile.
Al posto di un normale pallone, *Riot* viene giocato con una sfera energetica, che può essere scagliata con violenza notevole, caricando i colpi e i tiri disponibili. Al posto delle porte, caratteristiche dei normali campi di calcio, troviamo questa volta una specie di enorme canestro fluttuante, posizionato nel centro del campo di gioco. I punteggi vengono asse-



Ricordatevi di "caricare" la palla del vostro colore, altrimenti, se doveste segnare, non vi verrà attribuito il gol.

Le caratteristiche dei vari giocatori, possono essere riconfigurate a piacere: siete sicuri di averne voglia?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gnati in relazione alla distanza dei lanci eseguiti, e, in pratica, è possibile effettuare tiri da uno, due, oppure tre punti. Questo è in poche parole lo schema di gioco di *Riot*, che, paragonato ad altre produzioni, appare molto semplice, ma allo stesso tempo banale e ripetitivo.
Comunque sia, anche se la meccanica di gioco risulta essenziale, *Riot* non è un titolo molto giocabile, e la difficoltà nell'attuare un gioco di squadra efficacie, lo rende alla lunga abbastanza frustrante: i passaggi a distanza, per esempio, sono molto difficili da eseguire, e il più delle volte il giocatore è costretto a completare un'azione da solo, senza l'aiuto di nessuno. Per contro, le azioni delle squadre controllate dalla CPU sono molto precise e, in fase difensiva, la sensazione di impotenza e inadeguatezza, che spesso si prova, è un elemento che non può passare inosservato.
A parte questo, anche la grafica non è certo lo stato dell'arte, anche se in effetti, è l'unica cosa passabile dell'intero gioco. Il motore tridimensionale, costituito da poligoni, è decorato con texture e giochi di luce che svolgono bene la loro funzione, mentre le immagini, si muovono con velocità e fluidità di un certo livello. Tuttavia, la PSX può fare sicuramente di meglio, e sotto il profilo puramente estetico, *Riot* rimane nell'anonimato più sconcertante. Nel panorama europeo, Psygnosis è in posizione di primo piano ma, in questo caso, è meglio distogliere lo sguardo.

• *Max*

RIOT

Fino a questo momento, Psygnosis si è contraddistinta per la costante qualità delle sue produzioni, ma in questo caso sembra che la casa inglese abbia deciso di rovinarsi la reputazione. Il genere degli sportivi futuristici, non è certo uno dei più richiesti dal grande pubblico, e con l'uscita di titoli come questo, sembra che la situazione sia destinata a peggiorare. Partendo dall'idea stessa del titolo, *Riot* è un prodotto mal realizzato, che alla luce delle esigenze attuali, non trova molte ragioni di esistere. Se si conta che la giocabilità risulta approssimativa (per non dire frustrante) e la grafica realizzata senza molto impegno, appare chiaro che *Riot* non passerà di certo alla storia per merito delle sue qualità inesistenti. Oltretutto, in questo caso, una domanda sorge spontanea: chi ne sentiva veramente il bisogno?

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ○ ○ P

5 **GIOCABILITÀ**
Schema di gioco abbastanza banale, accompagnato da un tipo di controllo, molto poco intuitivo

6 **GRAFICA**
Buona la velocità e i giochi di luce, ma per il resto, PlayStation ha visto giorni migliori

5 **SONORO**
Effetti anonimi, e motivetti rockeggianti decisamente bruttini, anche per i "metal" più sfegatati

4 **SFIDA**
Se riuscirete a resistere per più di venti minuti, potrete già considerarvi dei campioni...

53 LEGNOSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPORTIVO
CASA: KONAMI
N°GIOCATORI: 1/4

NBA IN THE ZONE 2

Se c'è una cosa che la Konami sa fare meglio della sua concorrenza quando si tratta di giochi sportivi è mixare sapientemente genio creativo e qualità tecniche. Dopo esservi guadagnati la strada tra le schermate introduttive di *In The Zone 2*, vi troverete davanti a una pletora di informazioni utili per assemblare la vostra squadra: giocare con le squadre NBA attuali è una cosa, ma crearne di proprie e con dei propri giocatori è tutt'altro divertimento. Qui, prima del grande match, potrete apportare piccole modifiche e "levigare" la vostra perfettamente bilanciata collezione di baldi atleti, seguendo il vostro istinto e spedendoli sul parquet dove dovranno affrontare colossi super-pagati come i Los Angels Lakers. Sia che poi vinciate o perdiate non farà poi così tanta differenza: giocare a fare i piccoli Frankenstein per una sera è già di per sé un gran bello spasso.

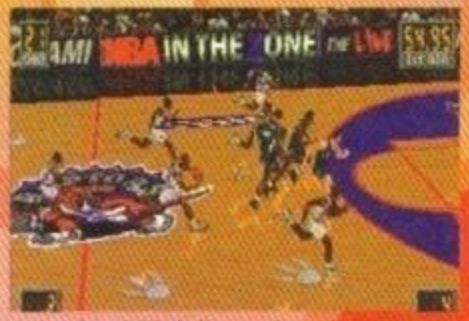
Potete arrangiare le vostre tattiche e i vostri schemi di attacco e incidere a fuoco i vostri piani per i contrattacchi - sempre che ci siano... -nelle menti dei giocatori (non fosse che controllate la squadra intera), e solo all'arrivo sul campo lucido inizierà a vedersi la vera e palese maturazione del titolo.

Ed è qui che *In The Zone 2* eccelle veramente. La decisione della Konami di tenersi alla larga dal gioco due-contro-due, che sembra apparire insistentemente in tutti i più recenti simulatori di basket, ha un grande effetto benefico sul giudizio complesivo del titolo.

Effettivamente, avere la possibilità di scelta tra diversi compagni di squadra durante un attacco apre la strada a frizzanti e appaganti passaggi come quelli che hanno fatto di *Internation Superstar Soccer Deluxe* un hit. Sul piano estetico, l'azione di gioco non manca mai di impressionare. A parte l'eccellente animazione dei giocatori e la

Questo è esibizionismo. Schiena rivolta al canetro e due punti in più.

Che cosa state aspettando? Volete forse perdere un'occasione preziosa?



I tipici stridii delle suole sul pavimento accompagnano i movimenti.

L'ABC DEL BASKET

Se c'è qualcosa che dovete imparare assolutamente in *NBA In The Zone 2* è come fare canestro. E, come chiunque abbia un'infarinatura di basket vi garantirà, non si tratta semlicemente di infilare la palla nel cesto. Quindi cercate di assimilare queste quattro regole basilari:

1) Come nel calcio è importante rimanere all'erta e essere pronti a d approfittare di ogni occasione. Nella pallacanestro, per quanto possiate prestare più attenzione alle acrobazie con cui infilate la palla nel cesto, i passaggi tra i giocatori ricoprono un'importanza fondamentale...

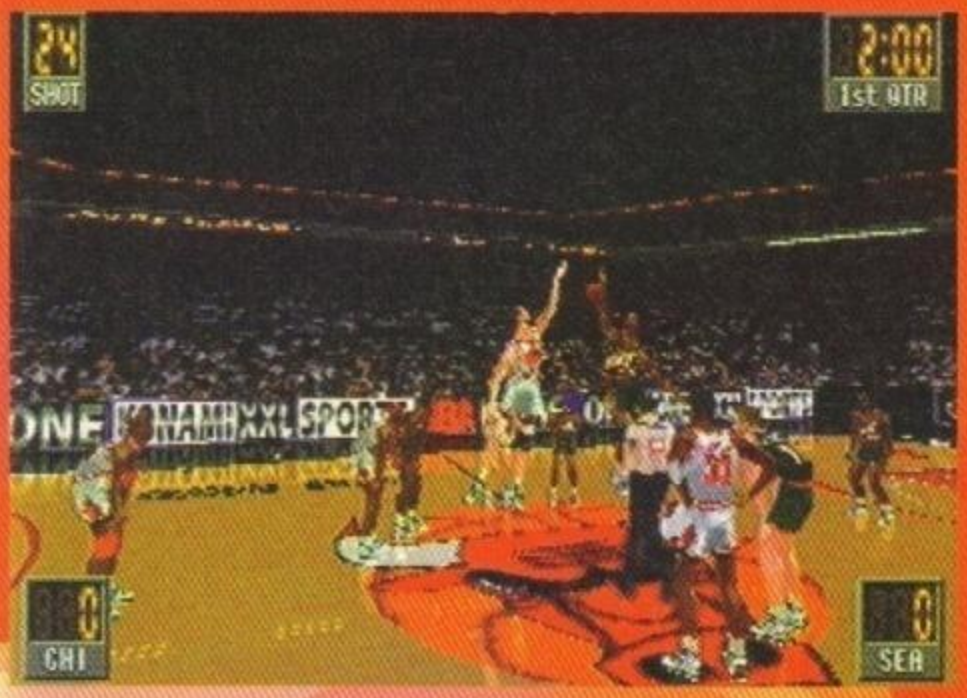
2) ...comunque talvolta, se siete bravi, quando i passaggi non funzionano, potete sempre provare il tutto per tutto. Le regole del basket non vi condannano a morte se state troppo addosso agli avversari, quindi proteggete la palla e usate questo fatto a vostro vantaggio...

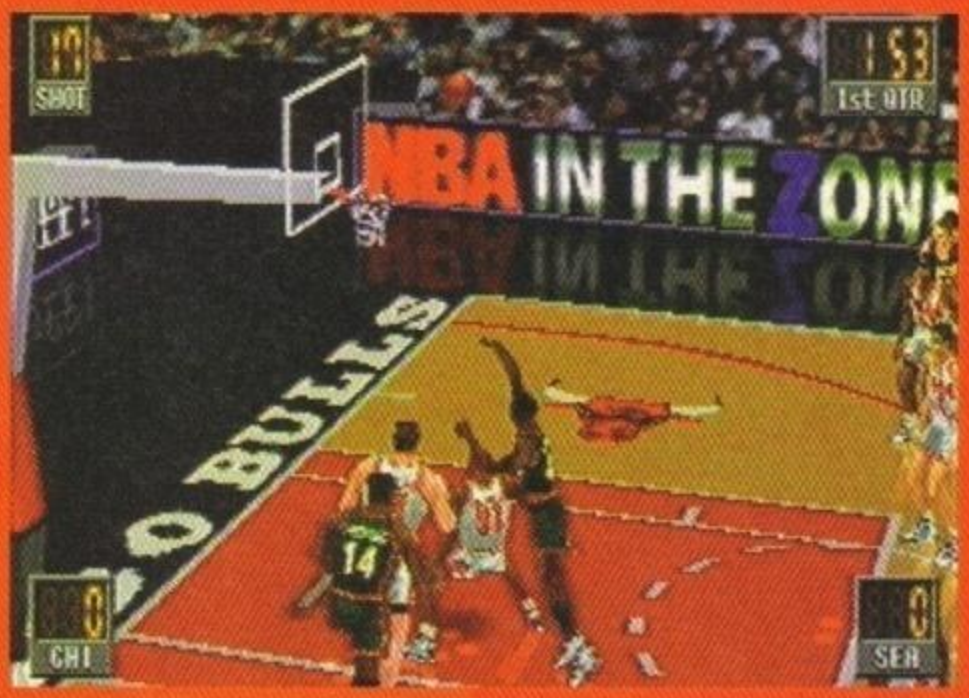
3) ...poi, al momento giusto, usate il tasto triangolo per spiccare il volo. Questo vi farà muovere a velocità vertiginosa e sgusciare agilmente. Nel frattempo il vostro avversario rimarrà sconcertato dalla vostra rapidità...

4) ... mentre vi lanciate in aria e indirizzate la palla nel canestro. Le schiacciate non faranno sempre sollevare i loro sguardi, ma con più stile cercate di farlo, più possibilità avete di lasciare tutti a bocca aperta. Garantito!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

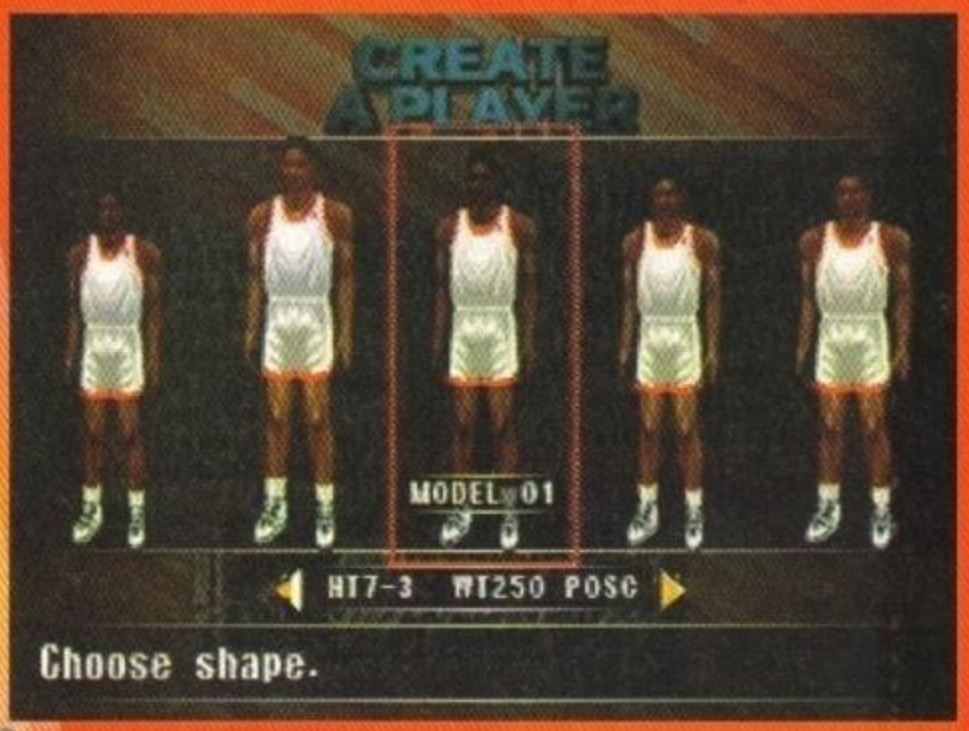
http://www.oldgamesitalia.net/





gran varietà di mosse in cui si possono esibire, *NBA In the Zone 2* è corollato di piccole soddisfazioni visive e non, come i riflessi sul campo e il replay, che vi ripropone le vostre eroiche e acrobatiche gesta in tutta la loro magnificenza poligonale.
In definitiva, se vogliamo essere sinceri, *NBA In the Zone 2* è un gran passo avanti e tanto divertimento in più rispetto al suo predecessore.
Fortunatamente, a differenza della concorrenza, *In the Zone 2* riesce a mantenere alto il vostro interesse: sarete animati da accesa passione per un lungo periodo, credeteci. Sia che siate degli appassionati dello sport, sia che non lo siate, questo titolo vi garantirà parecchio divertimento senza sosta. Con *In The Zone 2*, *ISSD* e *International Track And Field*, la Konami ha dimostrato di essere diventato un vero colosso delle simulazioni sportive.

• *Stylz*



SALA REGIA

Non potevano certo mancare le diverse angolazioni con cui seguire l'azione in campo..

LIVE VIEW

NORMAL VIEW

SIDE VIEW

GUARD VIEW

NBA IN THE ZONE 2

Le simulazioni sportive sono senza dubbio uno dei generi che tirano di più nel mondo dei videogiochi. Quando si parla, poi, di giochi di squadra, l'apprezzamento dei videogiocatori sale a dismisura. È Chiaro, però, che la realizzazione tecnica del gioco deve valere la candela, altrimenti tutto il discorso fatto in precedenza viene a morire. Sicuramente, *NBA In the Zone 2* è uno dei migliori giochi di pallacanestro in circolazione, almeno fino a quando non arriverà l'attesissimo *Total NBA 97*, previsto per la fine di maggio, comunque. Il gioco sfrutta grafica in 3D e permette molte variabili nella tattica. La possibilità di giocarlo in multiplayer aggiunge longevità a questo titolo che è completato dall'utilizzo dell'immagine dei giocatori reali della NBA, come sempre, eccenzion fatta per quei due o tre che non rientrano nella licenza NBA.

AGIRE E PENSARE

A ✓ P

9 **GIOCABILITÀ**
Una giusta curva di apprendimento e i comandi sono ottimamente disposti sul joypad. Decisamente buona

8 **GRAFICA**
Incredibilmente fluida e con alcune delle migliori animazioni dei giocatori mi viste in una simulazione di basket

7 **SONORO**
Come allenatori dovrete contribuire con urla vostre, che si aggiungeranno agli inni del pubblico

8 **SFIDA**
Longvità elevata migliorata ulteriormente fino all'impossibile grazie alla modalità multiplayer

86 CESTISTICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: STRATEGIA
CASA: ARTDINK
N°GIOCATORI: 1/2

CARNAGE HEART

Power Game

Tra il 2031 e il 2075 il mondo, come noi lo conosciamo, viene sconvolto da catastrofici eventi. Le risorse primarie sulla terra sono praticamente esaurite e l'uomo, per soppravvivere, decide di colonizzare vari pianeti. Dalla Luna a Marte, la tecnologia spinge la razza umana fino alla soppravvivenza, ma ancora per poco. Intanto, nel nostro vecchio pianeta le confederazioni internazionali, impegnate come sono nelle ricerche spaziali, non riescono a sedare le varie rivolte delle classi sociali minori e a fermare ulteriori conflitti tra gli stati. Cosi la guerra tra Francia e Brasile, entro poco tempo degenera da guerra "privata" a un vero e proprio conflitto mondiale.
Questa, più o meno, la trama di

Il menu di configurazione del vostro mech: da questa schermata potrete decidere l'armamento del mezzo!

Ebbene si: è proprio il nostro vecchio pianeta! Gli eventi del 21°secolo non ne hanno modificato la conformazione.

Carnage Heart, in effetti il background del gioco è assai più definito, ma, d'altronde, c'è sempre l'introduzione per soddisfare le vostre voglie cinematografiche. Sviluppato dalla Artdink sotto etichetta Sony, *Carnage Heart* è un vero e proprio gioco di strategia come non se ne vedevano da molto tempo. *Carnage Heart* è praticamente un pioniere di questo genere sulla console Sony. Di titoli simili ricordiamo solamente *Vandal Heart* (Konami) che assomiglia un po' alla lontana questo *CH*. Comunque sia, vediamo di capire qual è lo scopo principale del gioco. Nei panni di un generale della confederazione mondiale, dobbiamo cercare di conquistare tutte le basi nemiche presenti nello scenario in cui è ambientata l'avventura. I quattro diversi scenari rispecchiano i diversi livelli di difficoltà. Per conquistare le basi nemiche occorre, ovviamente, avere i mezzi per farlo. In *Carnage Heart* i mezzi d'assalto sono dei mech, chiamati O.K.E., questi possono essere dei normali mech "bipedi", o assomigliare a dei ragni meccanici, o ancora dei carri armati o delle classiche astronavi. Ogni O.K.E. può e deve essere disegnato dal giocatore, che sceglie il corpo, le armi principali, quelle secondarie, la CPU (la cui funzione spieghiamo dopo), la capienza del serbatoio e lo spessore dell'armatura. Ognuno di questi parametri, inizialmente, può essere scelto tra ben pochi elementi. Per poter produrre mech sempre più potenti e tecnologicamente avanzati occorre comprare dalle varie industrie le parti nuove. Tali industrie, inoltre, possono anche migliorare le armi che già abbiamo (ottimizzandole), possono chiederci di finanziare dei loro progetti di ricerca (in tal caso al termine della ricerca ci viene offerto una nuova parte alquanto interessante) e infine possono fornirci informazioni più o meno utili. Una volta costruito il proprio robot (al quale è possibile dare un nome) conviene iniziare a produrlo su larga scala, ciò grazie alle industrie che controlliamo. Più unità si hanno più potremo lasciarne a difesa delle basi, o farne rimanere di guardia, e naturalmente è possibile organizzare massicci attacchi al fronte nemico. I movimenti sulla cartina avvengono secondo il metodo degli esagoni che già abbiamo apprezzato in molti giochi simili (solitamente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

su PC ma occasionalemnte anche per Psx, come *Panzer General*). Indicando un esagono, che copre una parte della mappa, il nostro mech si muove in quella direzione. Sarebbe meglio dire i nostri mech, in quanto *Carnage Heart* accoglie appieno lo spirito del detto "l'unione fa la forza" e le nostre truppe si muovono solo in gruppi di tre. Se una nostra pattuglia ne incontra una avversaria, cosa che succede frequentemente essendo la parte principale del gioco, avverrà lo scontro. A differenza di quasi tutti i giochi del genere, però, in *Carnage Heart* non possiamo controllare i nostri fidi robottoni durante i combattimenti, visto che essi seguono le istruzioni che gli abbiamo fornito prima del combattimento vero e proprio. Tali informazioni vengono assegnate alla "master card" (ovvero al progetto base del mech, prima quindi che venga riprodotto nelle industrie) nell'opzione "software". Questa è la vera innovazione del titolo Sony, mediante un sistema molto simile a un diagramma di flusso (ovvero quei procedimenti secondo i quali, alla risposta di una determinata domanda segue tutta una serie di comportamenti). Per capire meglio di costa stiamo parlando date un occhiata al box apposito.

Queste caratteristiche principali, più molte altre secondarie, fanno di *Carnage Heart* un gioco curatissimo. Di certo non possiamo dire che sia stato programmato e confezionato in fretta e furia. Per rendere più facile la vita ai giocatori, e per permettere di vivere appieno *CH*, la Sony ha incluso nella confezione un manuale aggiuntivo sulla programmazione dei mech e addirittura un ulteriore CD che spiega per filo e per segno qualsiasi parte del gioco!

Inizialmente, l'ammasso impressionante di opzioni e di parametri da settare prima di affrontare ogni singolo combattimento, potrebbe scoraggiare qualcuno. Ma non fatevi trarre in inganno, una volta lette con cura le istruzioni sarete in grado, entro poche partite, di affrontare al meglio tutti i pericoli dei mondi di *Carnage Heart*...

• *Zave*

Si ringrazia Action Game (MI)

COME PROGRAMMARE IL TUO ROBOT IN UNA LEZIONE

La caratteristica principale di *Carnage Heart* è la possibilità di poter programmare l'intelligenza artificiale del proprio robottone. In pratica, consiste nel fornire al guerriero di ferro tutte le indicazioni su come deve comportarsi in determinate situazioni. Tali informazioni vengono disposte in uno spazio suddiviso in quadrati, ogni quadrato può accogliere un chip, che rappresenta le informazioni. Per fare un esempio: la situazione in cui si trova il mech è l'inizio del combattimento. C'è un nemico di fronte a voi? Se la risposta è affermativa diremo al mech di attaccare, altrimenti di proseguire. Se attacchiamo dobbiamo rispondere ad altre domande. L'avversario è vicino? No? Allora è meglio sparare un missile a ricerca, in caso contrario passeremo all'uso delle mitragliatrici. E così via, formando un intricato sistema di risposte e domande, tutte collegate fra di loro.
Il manuale supplementare compreso nella confezione è dedicato completamente a questo argomento. Se non volete o riuscite ad assemblare un software decente potete lasciare al computer il gravoso compito. Altrimenti potete copiare pari pari alcuni schemi presenti nel libretto di istruzioni.

CARNAGE HEART

Tutto il gioco è curatissimo e completo. Ogni sezione è stata rifinita nei minimi particolari. Tecnicamente il gioco non raggiunge picchi elevatissimi, ma, d'altronde, per un prodotto del genere non è un problema. Comunque, i combattimenti con i vari laser e gli scoppi, è reso abbastanza bene. L'unico difetto, se così possiamo definirlo, di *Carnage Heart* è la "pesantezza" di tutte le sue opzioni, caratteristiche di un gioco di strategia. Ciò per la miriade di opzioni e per la precisione che ci vuole nel comandare e gestire le basi e i robot. Comunque, se amate questo genere di giochi impazzirete letteralmente con *Carnage Heart*. Quindi un titolo molto specifico e destinato a un pubblico ristretto, ma che lo apprezzerà senza dubbio.

AGIRE E PENSARE

A ✓ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 9
Anche se non immediatissimo è comunque coinvolgente e adrenalinico

GRAFICA 9
Niente di speciale, ma funzionale. Combattimenti spettacolari e mech realizzati ottimamente

SONORO 7
Motivi di sottofondo abbastanza d'atmosfera, ma non troppo. Buoni gli effetti sonori

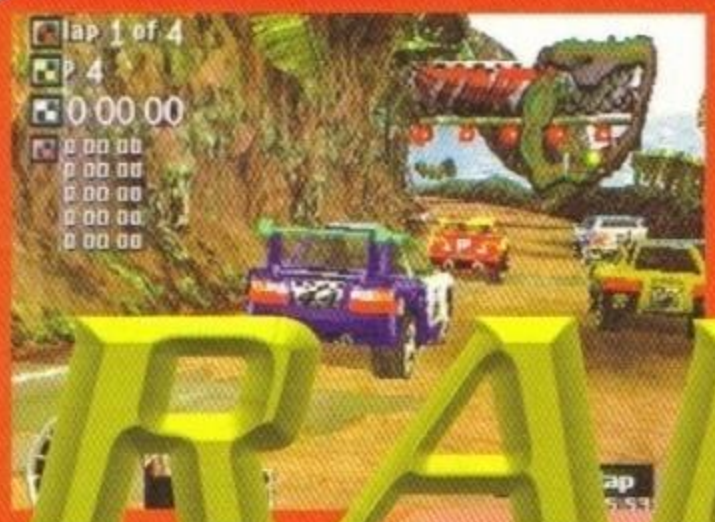
SFIDA 9
Difficoltà ben calibrata e sfida sempre nuova, con la possibilità di costruirsi i mech

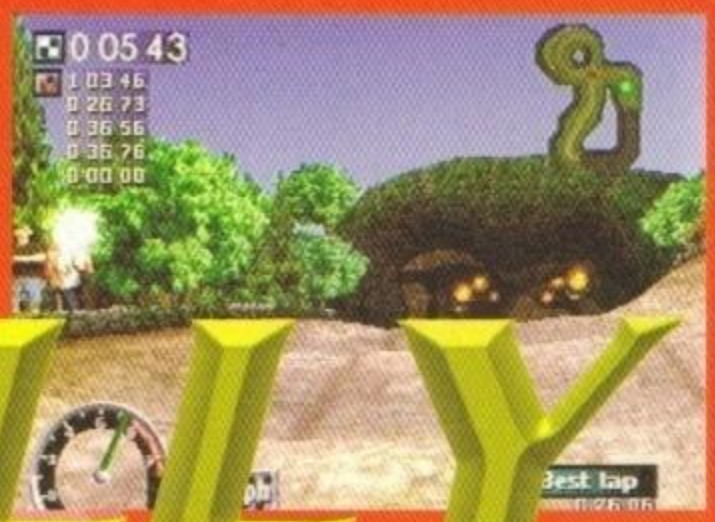
90 ROBOTICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: GUIDA
CASA: SONY
N°GIOCATORI: 1/4



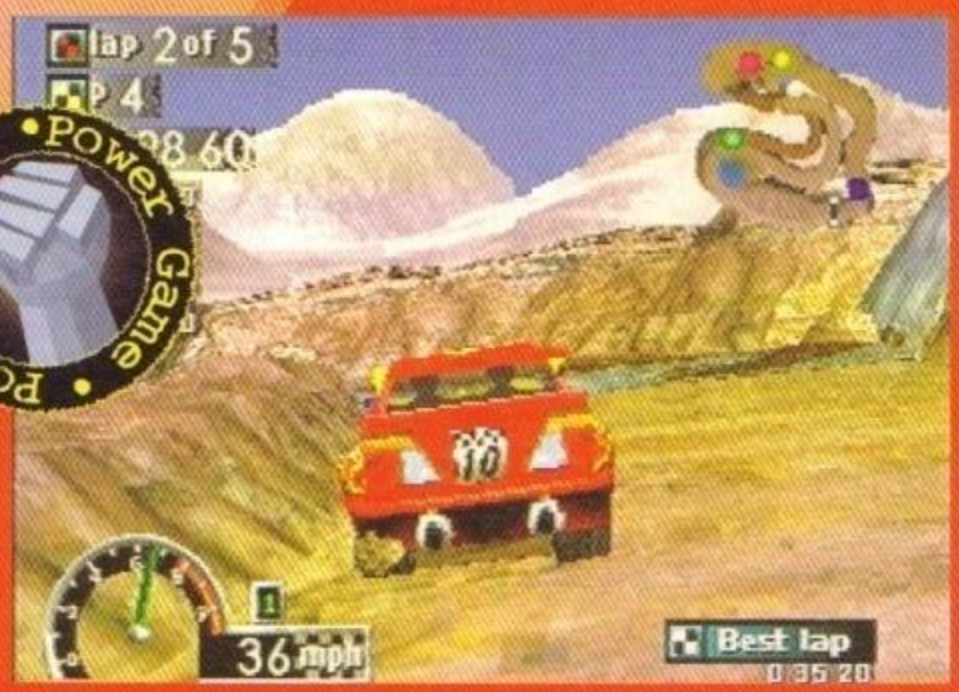


RALLY CROSS

Nel variegato e ormai numeroso parco titoli PlayStation, il genere dei giochi di guida, ha ricoperto fin dal primo momento (*Ridge Racer*), un ruolo di fondamentale importanza. In seguito, le produzioni di questo tipo sono state molte, e ognuna, dedicata alle svariate discipline che da sempre, caratterizzano l'affascinante mondo dei motori. Comunque sia, nonostante l'uscita di formula uno (che in ogni caso, è ben lontano dalla simulazione vera e propria) e pochi altri esempi, la maggior parte dei giochi usciti, manteneva un impronta tipicamente arcade e allo stesso tempo, molto distante da quel realismo, che un pubblico più maturo avrebbe giustamente preteso. Oggi come oggi, sembra che le cose stiano cominciando a cambiare, e questo ultimo prodotto di casa Sony, chiamato *Rally Cross*, ne è la conferma più chiara, disponibile al momento. A differenza del famosissimo *Sega Rally*, *RC* propone un tipo di gare alquanto diverse e, allo stesso tempo, più vicine allo standard africano, in pieno stile Parigi Dakar. La cosa diventa visibile immediatamente iniziando a giocare: le vetture, per esempio, sono molto diverse dalle solite Lancia, Toyota e Subaru (costruite per correre su asfalto e percorsi sterrati), che tutti ben conosciamo, e, in poche parole, molto più simili a prototipi, indicati a percorsi molto più accidentati e impegnativi, di quelli caratteristici del vecchio continente. I tracciati disponibili in *Rally Cross*, sono principalmente sei, ma con un numero di tre varianti ciascuno, la cifra totale sale a ben diciotto piste selezionabili (36, se si considerano i circuiti a "specchio"). Lo stesso discorso vale anche per i veicoli (inizialmente 8) che, in totale, raggiungono la rispettabile cifra di ben venti selezionabili (16 macchine e 4 gigantesche jeep). A proposito del fattore simulativo accennato all'inizio, *Rally Cross* offre al giocatore di turno, una forte dose di realismo, sia per la conformazione dei tracciati sia per il metodo di controllo dei numerosi veicoli, senz'altro impegnativo.
Il comportamento delle macchine è, infatti, molto fedele alla realtà, con tanto di sbandate, controsterzi, coricamento laterale delle sospensioni, rotture ed ammaccamenti della carrozzeria in caso di incidente; a proposito di incidenti, è il caso di ricordare

La visuale interna può creare dei problemi quando ci si ribalta.

Da dietro le cose sono più semplici, ma meno realistiche.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che sia a causa delle caratteristiche appena elencate, sia per i percorsi a dir poco accidentati e costellati di buche e salti, i ribaltamenti durante le gare sono (almeno all'inizio) molto frequenti, e possono scoraggiare con facilità, i piloti meno abili: *Rally Cross* del resto, non è certo un gioco fatto per gli amanti della velocità e, come già detto in precedenza, il tipo di percorsi richiede un certa tattica di guida, nonchè ragionamento. Realismo di guida a parte, una delle cose più impressionanti, resta senza dubbio la grafica: una delle migliori mai viste, in questo genere. *Rally Cross* sfrutta un engine di tipo poligonale, che riveste le macchine e la quasi totalità dei fondali presenti, fatta eccezione per alcuni elementi bidimensionali (puramente decorativi) come il pubblico, la vegetazione, le pozze d'acqua e il fango, oltre a daltre piccole cose di questo tipo. Il connubbio tra poligoni e sprite è, comunque, riuscito alla perfezione, e la varietà dei paesaggi, così come la quantità di dettaglio presente (notevole, quella delle macchine), è davvero lodevole.

Non solo, il numero di poligoni è elevato e si muove con buona fluidità e velocità, ma gli effetti di luce presenti, sono, nella maggioranza dei casi, bellissimi, e ricordano in maniera pressoché diretta, quelli già visti in *Crash Bandicoot*, altro capolavoro Sony.

Un altro aspetto decisamente positivo (merito anche delle visuali non lontanissime e abbastanza nascoste), è l'assenza quasi totale di pop-up, che il più delle volte, costituisce uno degli handicap più fastidiosi, parlando di giochi di guida. Per ultimo, ecco poi il sonoro, con musiche riuscite e una varietà di effetti davvero impressionante.

Tirando le somme, *Rally Cross* è dunque un titolo molto divertente, giocabile (dopo il necessario tirocinio) e longevo, oltre a costituire una variante del tutto originale, nell'affollato panorama dei giochi di guida dell'ultima generazione.

• **Max**

Si rigrazia D+ International. (MI)

RALLY CROSS

Per tutti i giocatori più esigenti, che da un titolo di guida pretendono l'estremo realismo di un simulatore, *Rally Cross* rappresenta di sicuro la scelta più indicata, al momento. *Rally Cross* è un titolo molto impegnativo, ma al tempo stesso anche giocabile, a patto di prendere la mano con un metodo di controllo non proprio immediato, ma al tempo stesso, così fedele alla realtà. Per il resto, un ottima grafica e sonoro, oltre ad un numero di piste e macchine sicuramente elevato, completano il quadro in maniera positiva. Siete ormai stanchi dei soliti titoli di derivazione arcade? *Rally Cross* potrebbe costituire l'alternativa, che avete sempre desiderato!

8 **GIOCABILITÀ**
Senz'altro molto buona, anche se è necessario fare molta pratica per ottenere le prestazioni migliori

9 **GRAFICA**
Ottimamente realizzato, il motore grafico é uno dei migliori, apparsi ultimamente sulla macchina di casa Sony

9 **SONORO**
La qualità delle musiche e quella degli effetti, così come la loro varietà, è sicuramente molto elevata

9 **SFIDA**
Grazie al numero di macchine, piste e opzione fino a quattro giocatori contemporaneamente, *Rally Cross* risulta stimolante anche una volta finito: sicuri di riuscirci?

AGIRE E PENSARE
A ✓ O O O P

91 REALISTICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: TAITO
N°GIOCATORI: 1/2

RAYSTORM

Nei tempi ormai passati del MegaDrive e del Super Nintendo, gli sparatutto classici a scorrimento orizzontale e verticale erano sicuramente un genere molto apprezzato, titoli come *Truxton*, *Axelay*, o *Thunderforce VI* non hanno certo bisogno di presentazioni per i giocatori più smaliziati, e rappresentano ancora oggi standard che difficilmente sono stati raggiunti, anche con l'ausilio delle avanzate tecnologie a 32 bit. Per PlayStation, infatti, i rappresentanti di questa categoria di una certa qualità si contano sulle dite di una mano e, a parte *Raiden Project* (che per quanto limitato rimane ancora oggi un grande prodotto), nessuno vale un ottimo acquisto.
Alla Taito, però, hanno pensato bene di tentare il colpaccio, convertendo un loro recente coin-op, *RayStorm*. Seguito di uno sparatutto apparso precedentemente per Saturn. Lo schema di gioco di *RayStorm* è, in tutto e per tutto, quello di uno sparatutto classico a scrolling verticale: tonnellate di nemici da eliminare, power-up da raccogliere, smart-bomb devastanti, boss finali enormi e spostamenti esclusivamente bidimensionali.
L'impatto visivo è, però, assolutamente incredibile, dal momento che tutto il gioco è stato realizzato per mezzo dei soliti poligoni, raggiungendo livelli di realismo davvero notevoli. L'utilizzo del 3D in *RayStorm* non si limita, però, al semplice aspetto visivo, ma condiziona notevolmente gli attacchi dei nemici, che il più delle volte, attaccano sopra o sotto rispetto ai veivoli controllati dai giocatori. Per riuscire a sopravvivere, visto che il caccia, come già detto, può muoversi solo bidimensionalmente, è necessario sfruttare la funzione "Lock" del veivolo: in pratica, di fronte a esso, viene costantemente visualizzato un mirino che seleziona automaticamente i bersagli al solo "contatto". Una volta selezionati abbastanza bersagli (il numero aumenta a seconda del potenziamento dell'astronave), basterà premere un tasto per vedere partire una raffica di missili o laser che andrà a colpire tutti bersagli selezionati precedentemente. A disposizione dei giocatori ci sono due navi tra cui scegliere, una dotata di laser, capaci di selezionare più bersagli, e una dotata di missili, più

Graficamente, il gioco presenta degli aspetti decisamente interessanti. Sempre che riusciate a distogliervi dalla frenesia dell' azione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

potenti dei laser ma di minore quantità. Al di là dell'eccellente aspetto grafico, comunque, nel valutare un prodotto del genere la componente essenziale si trova nella longevità. In questo aspetto, a sorpresa, *Raystorm* riesce a stupire, dal momento che gli otto livelli di cui è composto, oltre a essere estremamente vari (si passa da scenari urbani a battaglie campali contro intere flotte di astronavi ammiraglie nello spazio), sono molto difficili, anche ai minimi livelli di difficoltà. Dimenticatevi di terminare *Raystorm* alla prima partita (posto che non ci abbiate già speso abbastanza soldi in sala giochi), i crediti, limitati a nove, risulteranno sin dall'inizio pochi, soprattutto se si gioca in due, visto che ci si ritrova ad affrontare boss di fine livello davvero massicci, realizzati in maniera impeccabile sia nella cura del mecha design e sia nell'accuratezza delle animazioni. Inoltre, una volta terminato l'arcade mode, potrete dedicarvi all'Extra Mode (più difficile), una variante appositamente studiata per questa versione PSX e modificare il livello di difficoltà del gioco, che conta un innovativo sistema di scelta della difficoltà differenziato a seconda dello stage di gioco. Insomma, se ancora non l'avete capito, *Raystorm* è probabilmente l'unico sparatutto classico che merita davvero di essere acquistato, in tutti i due anni, e passa, di vita della PlayStation.

• *Air*

Si ringrazia D+ International (MI)

L'aspetto poligonale del gioco lo rende un'esperienza unica.

RAYSTORM

Bisogna ammettere che, sul fronte degli sparatutto classici, la PlayStation non ha fatto altro che deludere i molti appassionati di questo genere, sia per i "limiti" che, a volte, questa console ha mostrato nella gestione delle due dimensioni, sia per il generale "abbandono", da parte degli sviluppatori, che la categoria ha subito in questi anni. È quindi un vero piacere vedere come il connubio, studiato dalla Taito, di questo genere con i poligoni abbia dato simili risultati. Certo, non ci troviamo di fronte a un prodotto che brilla per originalità, ma cosa si può pretendere di più da uno sparatutto lungo, difficile, spettacolare e con boss di fine livello da urlo? Nulla, e *Raystorm*, con un grande impatto grafico, eccelle in tutti questi aspetti. Se amate il genere avete tra le mani un titolo che non dovete assolutamente farvi scappare.

AGIRE E PENSARE

A V O O O O P

8 **GIOCABILITÀ**
Collisione "sprite" (anche se il termine è poco adatto) perfetta al millimetro e un sistema di controllo preciso. Un po' confusionario nei momenti più "caldi"

9 **GRAFICA**
Eccellente design di fondali e mezzi, ottimi gli effetti di luce generati da certe armi

8 **SONORO**
Ottime musiche, molto orecchiabili, effetti sonori "da camera mia, con il nuovo impianto Dolby Surround"

8 **SFIDA**
Uno sparatutto "impestato" come si deve, i crediti limitati e i livelli di difficoltà variabili fanno il resto

90 SIMPATICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: BANDAI
N°GIOCATORI: 1

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III

Incredibile, un gioco della Bandai che supera la barriera dei 70%, non se ne vedono tutti i giorni (anzi). Che la fusione tra Bandai e Sega abbia dato i primi frutti, in un lasso di tempo tanto ristretto? Improbabile. In ogni caso, *Mobile Suit Gundam III* è addirittura la quarta versione videoludica del robottone manga su Saturn, in attesa di *Gundam Z*. Come molti di voi sapranno, la Bandai è famosa per riadattamenti piuttosto abbozzati, per non dire di peggio, di famosi manga su console. Dopo innumerevoli conversioni di *Dragon Ball Z* e altre piccole produzioni (Power Rangers su tutti, a indicare lo squallore), finalmente sembra che la casa giapponese sia riuscita a regalarci un prodotto degno di nota. Appena si inizia a giocare si notano i molti riferimenti alla struttura di gioco proposta da *Virtual On* della stessa Sega. In entrambi lo scopo è quello di distruggere i mech avversari mediante missili, fucili a impulso e mitragliatrici (ma in questo caso anche pseudo-alabarde spaziali, eh, eh...). Diversamente dal gioco della Sega, però, la visuale di *Mobile Suit Gundam III* è unica, ed è quella in soggettiva da dentro l'abitacolo di Gundam.

L'aspetto senza dubbio più curato dell'intero gioco è la veste grafica. I mech sono realizzati magnificamente e con un livello di dettaglio degno dei migliori prodotti del genere. Le ambientazioni risultano, per forza di cose, meno curate dei robot, ma il livello d'interazione con gli elementi presenti (ovvero il grado di "distruggibilità", se ci passate il termine, di edifici, torri, strutture particolari) riesce a dare una certa soddisfazione. I movimenti possibili dal nostro fido Gundam non sono moltissimi, ma, bene o male, sono quelli fondamentali che permettono un minimo di varietà nel combattimento. È quindi possibile utilizzare il fucile al plasma in dotazione, oppure le mitragliatrici poste vicino alla testa del nostro mech, o ancora la spada attaccata sul retro del belvone robotico. Infine, abbiamo una fornitura di dieci missili per ogni battaglia ed è data la possibilità di volare per sfuggire al nemico o per colpirlo dall'alto. A questo riguardo, occorre sottolineare l'intelligente trovata della Bandai di inserire un'opzione di rilevamento dei nemici automatico (selezionabile e diselezionabile durante il gioco, a piacimento) per far sì che sia il computer a seguire con la testa i movimenti del nemico, e al giocatore rimane solo il compito di avvicinarsi o allontanarsi e di fare fuoco.

Insomma, *Gundam III* è un prodotto ben fatto, forse non troppo originale e longevo, ma comunque saprà soddisfare i fan della serie e anche chi non lo è.

• *Zave*

GUNDAM SIDE STORY III

Se solo *Gundam Side Story III* avesse saputo importare qualche elemento di novità, o comunque degli aspetti originali, senza dubbio il punteggio sarebbe lievitato ulteriormente. Purtroppo, il problema principale del gioco è proprio la ripetitività dell'azione. Continuare, secondo schemi quasi fissi, a camminare e sparare potrebbe non essere il massimo del divertimento. La struttura di *Gundam III* è fin troppo scontata e in effetti non si è troppo involgliati a continuare. In poche parole manca la voglia di "arrivare al livello seguente per vedere cosa c'è" e la longevità ne risente di conseguenza. Fortunatamente, chi ama il fumetto o chi ha un po' di tempo da spendere (a causa della descrizione delle missioni, in giapponese) potrebbe trovare in *Mobile Suit Gundam Side Story III* un buon titolo, forse non coinvolgente, ma tecnicamente esaltante.

AGIRE E PENSARE

A ✓ P

GIOCABILITÀ — 8
Mech dettagliatissimi e ambientazioni un po' spoglie ma, tutto sommato, sufficienti. Effetti speciali un po' rozzi

GRAFICA — 8
Immediato e divertente anche se alla lunga risulta un po' noioso. Comunque, la risposta ai comandi rimane sempre precisa

SONORO — 7
Voci digitalizzate senza sbavature, ma temi musicali un po' carenti

SFIDA — 7
Difficoltà elevata, ma la ripetitività delle missioni potrebbe stufare ben prima. Cinque livelli sono troppo pochi

80 SPAZIALE

Si ringrazia D+ International (MI)

Il momento del lancio della nostra squadriglia di mech, galattico!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAMCO MUSEUM VOLUME 5

GENERE: COMPILATION
CASA: NAMCO
N°GIOCATORI: 1/2

Dopo i primi quattro volumi, ecco arrivare il capitolo conclusivo della saga Namco Museum. I cinque titoli contenuti nel CD, risalgono alla seconda metà degli anni ottanta e, in alcuni casi, sfoggiano grafica e meccanica di gioco di una certa complessità, paragonabile a quella dei migliori titoli a 16 bit per console. Si inizia così con *Pac Mania*, ultima versione della pallina mangia pillole più famosa del mondo: il gioco presenta una visuale semi-isometrica, la possibilità di saltare per evitare i fantasmi, oltre a una innovativa serie di power-up che di sicuro, contribuiscono parecchio a rinnovare lo schema di gioco; oltre a ciò, le schermate non sono più fisse, ma è presente uno scrolling di tipo multidirezionale, data la discreta vastità di ogni singolo livello. *Dragon Spirits*, uno sparatutto a scorrimento verticale, ha molti punti in comune con *Xevious*, sebbene i numerosi power-up, e l'ambientazione di tipo fantasy, riescono a fare del gioco un prodotto abbastanza originale. *Baraduke* è un altro curioso sparatutto, in cui, nei panni di un impavido astronauta, bisognerà superare un vasto numero di livelli sotterranei, scontrandosi con una folta schiera di strane e bizzarre creature, nonchè con i classici mostri di fine livello. Con *Metrocross*, siamo alle prese con una frenetica corsa contro il tempo e gli ostacoli, ma, allo stesso tempo, anche con il gioco meno attraente dell'intera raccolta. Ultimo della lista *Legend of the Valkyrie*, apparso in passato in versione PC Engine: curioso mix tra sparatutto, gioco di piattaforme e GdR, il gioco in questione è di sicuro il più interessante dell'intero volume e, grazie alla notevole grafica, vastità dell'area esplorabile e la possibilità di giocare in due, *LotV* è sicuramente il titolo più complesso e intrigante, del CD.

• **Max**

Si ringrazia D+ International (MI)

Pac Mania, è uno dei giochi più divertenti dell'intera compilation.

NAMCO MUSEUM VOLUME 5

Con l'uscita di quest'ultimo e quinto volume, si conclude la raccolta intitolata Namco Museum, che racchiude una trentina tra i migliori titoli arcade che hanno fatto la storia dei videogiochi. I titoli presenti in questa compilation sono relativamente recenti, se paragonati con i primi volumi della raccolta, ma, allo stesso tempo, meno conosciuti, almeno nel nostro paese. Forse potrà sembrare un controsenso, ma, in effetti, i giochi più vecchi sono allo stesso tempo quelli indimenticabili, oltre che i più validi, in questo tipo di prodotti. *Namco Museum Volume 5* non è, comunque, una raccolta disprezzabile, ma, in ogni caso, manca di quell'alone di misticismo che in passato, aveva contraddistinto i suoi predecessori.

AGIRE E PENSARE

A ✓ O O O O P

9 **GIOCABILITÀ**
Questo elemento, ha sempre contraddistinto la serie Museum in maniera positiva e anche in questo caso non fa eccezione

8 **GRAFICA**
Graficamente parlando, i giochi di questo volume sono discretamente complessi, considerati i tempi in cui uscirono; ciò nonostante, (ma del resto è una cosa naturale) le conversioni sono assolutamente perfette

7 **SONORO**
Anche in questo caso, le musiche e gli effetti sono stati ricreati in maniera identica, rispetto agli originali

8 **SFIDA**
I cinque giochi sono difficili da finire, ma assicurano una buona longevità, anche una volta terminati

80 ARCAICO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: GUIDA
CASA: TAKARA
N°GIOCATORI: 1/2

CHORO

A distanza di circa un anno dal primo episodio, ecco arrivare dal Giappone, il seguito ideale di uno dei giochi di guida più particolari e demenziali, tra quelli apparsi ultimamente nel panorama delle console a 32 bit : *Choro Q*. Ripercorrendo la stessa strada, battuta a suo tempo dal predecessore, questo seguito propone lo stesso identico schema di gioco inaugurato a suo tempo dall'illustre antenato, seppure introducendo nuove caratteristiche, come un numero di piste, macchine e segreti, sicuramente più elevato. L'elemento che più aveva contribuito ad accrescere la fama del gioco, era il particolare stile grafico utilizzato, con tutte le caricature di macchine molto comuni, realizzate in stile super-deformed. Evidentemente, la cosa è piaciuta a tal punto che si è pensato di mantenerla invariata, anche in questo secondo episodio. Iniziando il gioco quindi, è possibile selezionare la propria vettura tra le sei disponibili in principio, tra le quali, troviamo alcune auto giapponesi, una macchina della polizia e un camioncino della nettezza urbana. In ogni caso, se i mezzi possono sembrare pochi, sappiate che il loro numero è destinato ad aumentare drasticamente, proseguendo nel corso del gioco. A proposito di questo fatto, bisogna dire che sono presenti due distinte modalità (le scritte dei titoli in lingua giapponese, impediscono di comprenderne i nomi), ma sappiate che quella principale, e più importante, è caratterizzata dal menu con i sei riquadri di forma rettangolare. Da qui, il giocatore può decidere di affrontare la modalità di time-attack, che oltretutto può anche essere utilizzata per impratichirsi, dato che in questo tipo di gara, le macchine avversarie sono completamente assenti. In alternativa, si può iniziare a gareggiare in gare singole e, in caso di vittoria, in piste e circuiti sempre più difficili, che appariranno, come per incanto, sommandosi alle tre iniziali. Parlando dei circuiti, è importante

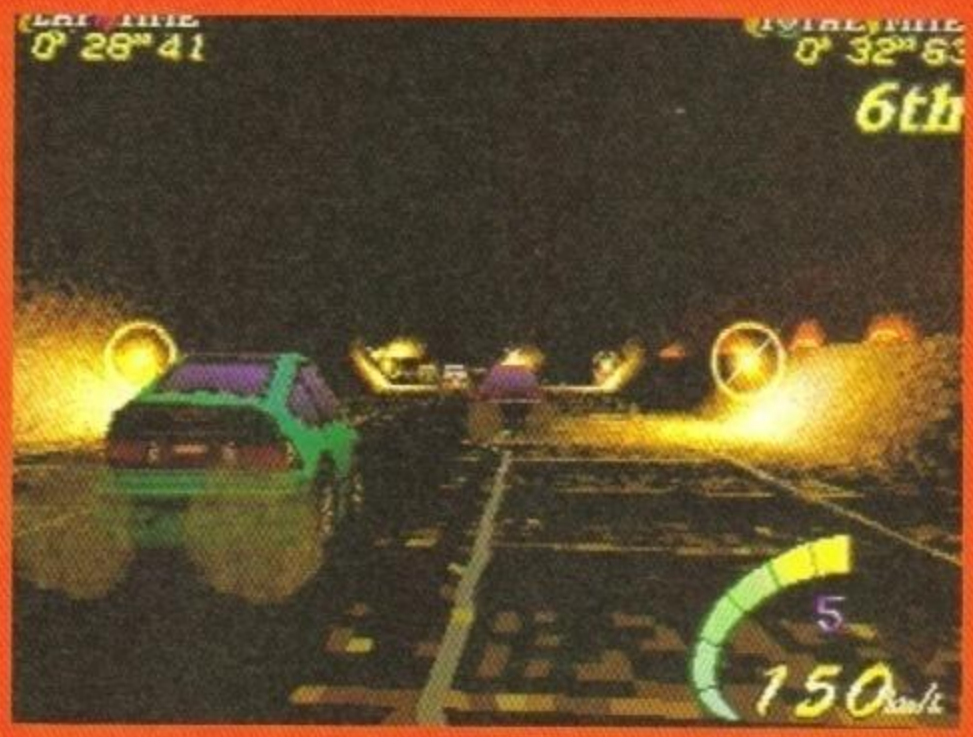
La visuale notturna con tanto di fuochi artificiali, è molto suggestiva, e i giochi di luce, altamente spettacolari

Il fiume sotterraneo, non è altro che un piccolo esempio, della varietà di ambientazioni, contenute in Choro Q2

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Q2



sottolineare che la moltitudine di piste a disposizione, gode di una varietà spettacolare, assicurata da una varietà di ambientazioni, senza precedenti: troviamo, infatti, le più classiche piste su asfalto, percorsi sterrati e circuiti cittadini; senza contare gli assurdi tracciati che si dipanano tra grotte, montagne sul fondo del mare e, addirittura, lungo i binari di una stazione metropolitana. Personalmente, sono riuscito a ottenere una quindicina di piste, più tutti i tracciati del primo *Choro Q*, che vengono rilasciati in blocco, una volta vinto il primo campionato; in ogni caso molte altre piste, macchine e sopratutto segreti di vario tipo (come sottogiochi), sono celati nelle profondità di *CQ2*. Per rendersene conto, è sufficiente esplorare una vastissima area che, a dire il vero, non appartiene al gioco vero e proprio: in questo caso, non si tratta di gareggiare contro i tempi o le altre vetture, ma di esplorare il territorio disponibile, girovagando con la propria macchina in cerca di locazioni, piste e, sopratutto, negozi segreti.
Alcune parti del territorio, inoltre, non sono accessibili immediatamente, ma lo diventano in seguito, probabilmente vincendo, independentemente del risultato di classifica, tutte le gare, oppure i diversi campionati. L'esplorazione della suddetta area, diventa in ogni caso obbligatoria. Se si pensa che è proprio in essa che sono nascosti i vari mercatini e i rivenditori, nei quali è possibile acquistare tutti i pezzi necessari per il potenziamento dei propri bolidi. Se si considera il livello di difficoltà, abbastanza alto, che caratterizza *Choro Q2*, è facilmente intuibile che, per raggiungere la vittoria, il potenziamento dei mezzi si rivela un fattore fondamentale; se si pensa che, con la vettura di serie, è già molto difficile vincere le prime tre gare, figuratevi quelle successive.
Graficamente, *Choro Q2* risulta molto carino e colorato, con un motore poligonale che, senza raggiungere il livello qualitativo di Rally Cross, risulta molto funzionale e veloce, a patto di possedere una macchina abbastanza potente. Le musiche, dal tipico stile giapponese, e la varietà di effetti, come il differente rumore dei motori, sono di buona fattura, così come la giocabilità; tuttavia, il vero punto forte del gioco (oltre al particolare stile deformato) risiede nella grande varietà di piste, macchine e pezzi meccanici, tali da garantire una longevità del gioco davvero degna di nota.

• **Max**

Si ringrazia D+ International (Mi)

...elaborazione dei mezzi, è una ...omponente essenziale del gioco

CHORO Q2

Grazie al particolare stile grafico, e alla varietà di piste e macchine disponibili, il primo *Choro Q* era senz'altro un gioco molto divertente, originale e, sopratutto, longevo. Fermo restando l'aspetto grafico, che in effetti non ha subito sostanziali miglioramenti, questo secondo episodio rappresenta, di certo, un notevole passo avanti, se si considera che il numero dei veicoli, tracciati e parti aggiuntive è ulteriormente aumentato rispetto a prima. La giocabilità é rimasta buona, a patto di prendere confidenza con il particolare sistema di controllo, mentre la longevità e la sfida, in virtù dei miglioramenti sopra elencati, si attesta su livelli piuttosto alti. Questo mese *Rally Cross* rimane irraggiungibile, ma, in ogni caso, è il caso di dire: bel lavoro Takara !

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ○ ○ P

8 **GIOCABILITÀ**
Una volta presa confidenza, risulta molto divertente guidare le varie macchine: non accelerate in curva!

7 **GRAFICA**
Lo stile super deformed è rimasto invariato, ma purtroppo anche la grafica, che a distanza di ormai un anno, appare un pochino superata

8 **SONORO**
Le musiche sono molto carine e la varietà degli effetti è senz'altro positiva

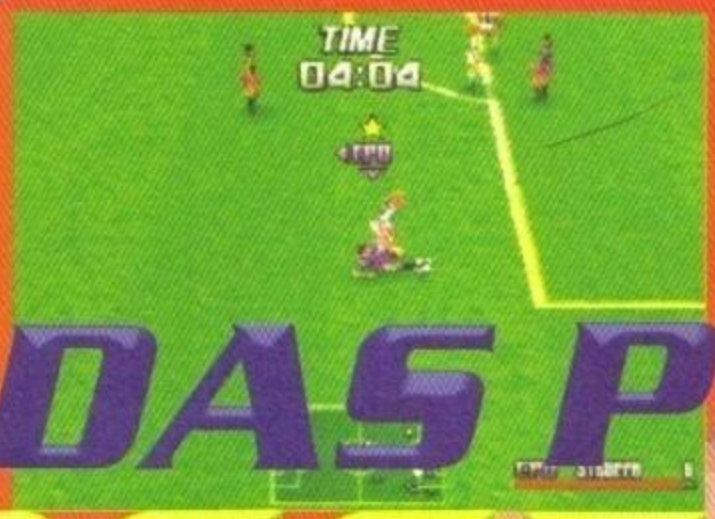
9 **SFIDA**
Molto elevata, a causa dell'immensa mole di mezzi e piste disponibili

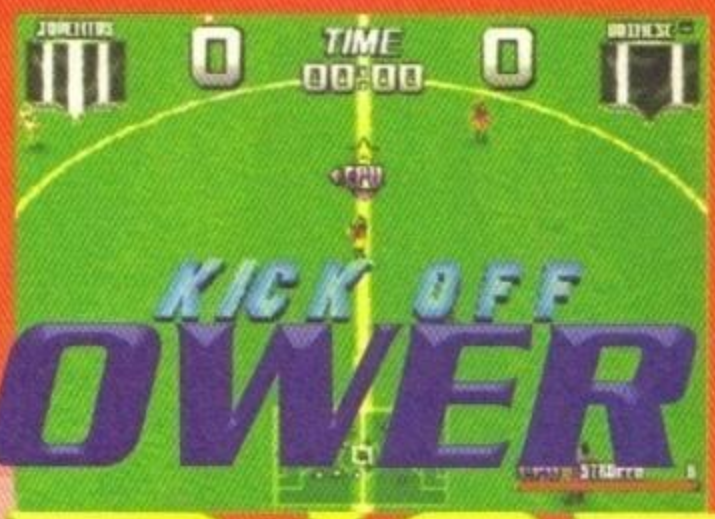
82 DEFORMANTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPORTIVO
CASA: PSYGNOSIS
N°GIOCATORI: 1/2





ADIDAS POWER SOCCER '97 INTERNATIONAL

Volendo è possibile utilizzare le squadre inglesi, ma con la presenza di quelle italiane non sene vede il motivo.

Lo stile di gioco non è cambiato nemmeno di una virgola. Il che non invoglierà chi aveva preso la prima versione.

Senza dubbio, uno dei motivi del notevole successo della PlayStation è la varietà del parco-software. La stessa Psygnosis (casa di software simbolo del successo, più che mai europeo, della console Sony) ha dimostrato di poter offrire prodotti piuttosto differenti tra loro, mantenendo un ottimo livello qualitativo. Dagli ormai classici *Wipeout 2097* e *Destruction Derby 2*, fino a *Lomax*. Da *Krazy Ivan* ad *Adidas Power Soccer*. Quest'ultimo, in particolare, vide la luce più o meno un anno fa, e venne a tappare una falla, abbastanza preoccupante per i giocatori europei, del mercato PSX: i giochi calcistici.

Adidas Power Soccer International '97 non presenta innovazioni radicali rispetto al'originale, per cui si tratta fondamentalmente di un nuova versione più che un seguito. Inizialmente questa versione sarebbe dovuta arrivare nei negozi poco dopo l'uscita di quella principale. Ma, come potrete vedere da voi stessi, così non è stato.

Con quasi un anno sul groppone, *APS* può considerarsi la miglior simulazione pedatoria per il 32 bit Sony? difficile dare una risposta. Già nel momento in cui uscì nello scorso maggio, ricevette pareri contrastanti (il polifunzionale Random lo promosse con un 94%), alcuni lo bollarono come un titolo simpatico ma troppo limitato per le sue caratteristiche arcade, altri sostennero, invece, che rappresentava, comunque, un ottimo esperimento. Se dodici mesi fa la concorrenza non era molto accanita, adesso possiamo scegliere tra un buon numero di simulazioni calcistiche. Purtroppo, nessuna di esse risulta troppo convincente (ultima delusione formato famiglia è *Fifa '97*) e probabilmente l'acquisto consigliato è *Winning Eleven '97*, ma non ne saremmo troppo sicuri.

Se non avete mai avuto occasione di mettere le mani sul titolo originale, ricordiamo che la

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUI CI VUOLE IL TERZO OCCHIO

Come sottolineato nella recensione, la vera innovazione di *APSI97* è il commento italiota (italiano-idiota). Purtroppo, il tutto risulta piuttosto deludente. Le frasi sono poche (niente a che vedere con la frenesia di *Perfect Striker* e/o *Winning Eleven '97*) e molte volte sono dette fuori luogo. Oltretutto, risulta evidente che le frasi riportate sono delle traduzioni abbozzate di quelle originali in inglese, e non sono rari i casi in cui il significato è piuttosto intrinseco, se non inesistente. Le corde vocali sono state prestate dallo stesso commentatore farlocco di *Formula 1*, e anche questa volta gli effetti sono deleteri ma esilaranti. Forse, tali difetti non sono specifici della versione italiana, probabilmente lo stesso effetto lo avremmo se fossimo inglesi e stessimo ascoltando il commento inglese, ma ciò non toglie che questa opzione risulti completamente insufficiente.

peculiarità del gioco Psygnosis è l'aspetto arcade che porta *APS* a rappresentare una variante sul tema degli sparatutto 3D. Dove i laser sono i Predator Kick (tiri infuocati da centrocampo) e le smart bomb le ginocchiate nella schiena dell'avversario lanciato a rete. Le cose non sono affatto cambiate, e ci si ritrova tuttora a curare poco tattiche e schieramenti in campo, perché, in fondo, sul terreno di gioco occorre cercare di tirare più bordate che altro.
A onor del vero, è necessario sottolineare che è presente anche un opzione più simulativa, in cui i Predator Kick sono un po' meno possenti e le azioni risultano maggiormente frutto di una buona organizzazione di squadra: passaggi di prima, appoggi di testa e tiri al volo.
In *APSI97*, le novità arrivano quando si scopre che finalmente è possibile scegliere le squadre della Serie A, pecca imperdonabile della prima versione. Ma, novità meno prevedibile, i nomi dei giocatori questa volta sono quelli veri. Non più improbabili ed economici (nel senso che così non era necessario pagare i diritti) riadattamenti dei nomi reali, ma nomi e cognomi di tutti i giocatori europei ed extracomunitari.
Infatti, troviamo anche le principali squadre nazionali, altra mancanza (forse meno rilevante; ma se vogliamo non troppo) del primo titolo.
L'aspetto più eclatante, comunque, di *International '97*, è la presenza del commento parlato in italiano, spassosissimo.
Non basterebbero pagine e pagine della vostra rivista del cuore per commentare in modo adeguato tale aspetto, per cui vi rimando al misero box sparso qui attorno (logica ferrea).
Che fare? Comprare o no l'ultima versione di questo *Adidas Power Soccer*?
Onestamente, chiunque non abbia la voglia, o la possibilità, di sorbirsi le squadre nipponiche di *Winning Eleven '97* può tuffarsi senza dubbio alcuno su un altro buon gioco Psygnosis, ne trarrà giovamento.

• Zave

Quando nevica sarebbe meglio avere a disposizione un bel paio di sci.

A. POWER SOCCER INTERN. '97

Personalmente, se dovessi scegliere una simulazione calcistica per Psx comprerei *Winning Eleven '97*. Ma, naturalmente, rimane un giudizio personale. Su questa versione di *APS* rimangono gli stessi dubbi presentati per la versione originale. Come al solito sarebbe molto meglio poter provare il gioco, visto che potrebbe rivelarsi sia un acquisto azzeccatissimo, sia una vaccata senza precedenti. Se cercate in *APS* la perfetta simulazione, girate tranquillamente pagina e lasciate al calduccio i dindi. Se volete un titolo capace come nessun altro di scatenare vere e proprie risse tra amici e capace di farvi passare serate attaccati al pad, cercando di uccidere l'attaccante avversario a colpi di calci nella schiena, beh, *Adidas Power Soccer* è il gioco che fa per voi.

AGIRE E PENSARE
A ○ ○ ○ ○ P

8 **GIOCABILITÀ**
Molto divertente e immediato, grazie a un sistema di controllo intelligente. Un po' troppo arcade

7 **GRAFICA**
Animazioni un po' nervose ma dettaglio grafico ottimo

5 **SONORO**
Commento ridicolo ed effetti sonori un po' distaccati dalla partita

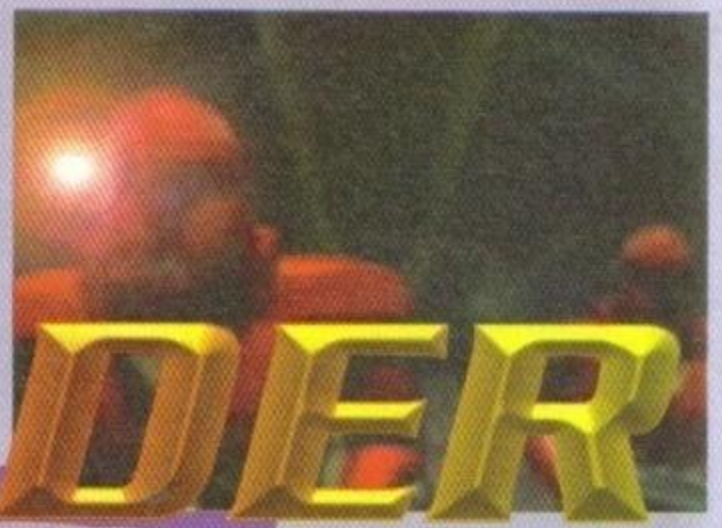
9 **SFIDA**
Le squadre italiane aggiornate sono una prelibatezza non da poco. Comunque sono presenti tutti i campionati europei e le nazionali

80 LOQUACE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

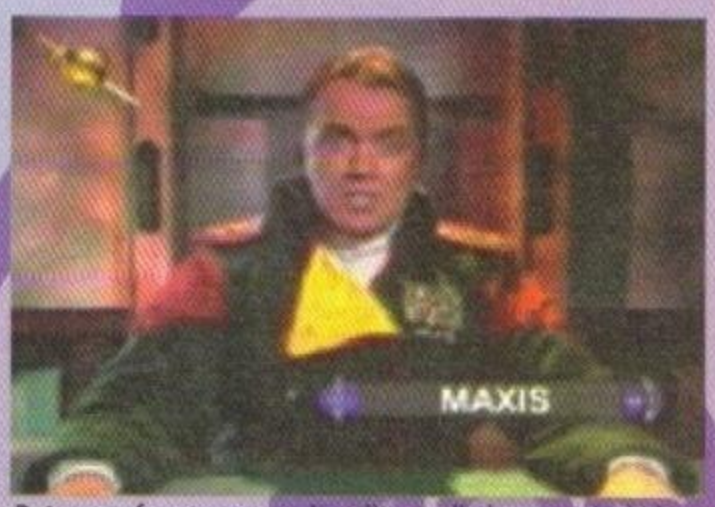
http://www.oldgamesitalia.net/

GENERE: SPARATUTTO
CASA: ORIGIN
N°GIOCATORI: 1



CRUSADER NO REMORSE

La visuale isometrica rende perfettamente l'atmosfera del gioco, ancxhe se non ne velocizza l'azione.



Potevano forse mancare le solite, e alla lunga noiosissime, sequenze in Full Motion Video?

IL GIOCO DI RUOLO, CHE NON C'È

Come già detto, in *Crusader No Remorse* esiste la possibilità di frugare nelle tasche delle proprie vittime. Questo può essere considerato l'aspetto più vicino ai Giochi di Ruolo di questo titolo. Raccogliendo i vari oggetti che vi arriveranno a tiro, sarà più facile aprire le porte delle sezioni avanzate, ricaricare le proprie armi, oppure recuperarne di più potenti, oltre che trovare gli indispensabili medi pak che permettono al nostro eroe di non passare tra i più in maniera troppa repentina.

"Noi creiamo mondi". Questo è il motto della Origin, storica softwarehouse autrice di una delle saghe più famose di tutti i tempi: *Ultima*. Tralasciando il suo cavallo di battaglia (che intanto sta per vedere per la nona volta la luce su PC), circa due anni fa l'Origin produsse *Crusader: no remorse* (nessun rimorso).
Peculiarità principale di *Crusader: no remorse*, era quella di unire, in un azzeccato mix, elementi tipici dei giochi di ruolo con un'azione frenetica e coinvolgente, degna del miglior sparatutto. Erano, quelli, i tempi in cui si iniziavano a intuire le diverse influenze delle console sui titoli per PC e il contrario. Così *Crusader: no remorse*, rappresentava un esperimento significativo, soprattutto perchè portato a termine da una casa "specializzata" come l'Origin.
Ora ritroviamo un'altra volta il nostro mercenario rosso, sempre

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCUSA C'HAI DEGLI SPICCIOLI?

Nell'originale per PC, come in questa versione, è possibile rubare nelle tasche dei propri nemici. Uaz, uaz, proprio così! Sparategli, sentiteli urlare, tremare e poi, una volta che sono caduti stecchiti, rubategli armi, orologi e portafolgi vari. Comunque, passando ad argomenti più seri, quella che segue è una piccola spiegazione di una missione avanzata per farvi rendere conto della dinamica dei livelli una volta che si procede nel gioco:

Quando vi teleportate in questo livello la prima cosa da fare è trovare il codice per aprire la porta al termine del corridoio.

Semplicemente accendete questo terminale e leggete le lettere che compaiono come farebbe una qualsiasi persona e voilà, ecco il codice.

Adesso, con molta calma, camminate fino alla security e travestitevi per passare innosservati. Se vi beccano non vi resta altro da fare se non picchiarli e...

...ottenere l'accesso per la stanza seguente. Questo è il modo in cui si risolvono gran parte dei puzzle in *Crusader: no remorse*, ricordatevelo.

più determinato nell'imporsi anche sulla console Sega. Come nell'originaria versione, occorre prodigarsi nel recuperare codici per aprire porte chiuse, uccidere sentinelle, eliminare sistemi di controllo elettronici e scaricare il proprio fucile a impulsi contro il temerario che si frappone tra di noi e l'uscita del livello. La struttura del gioco è isometrica, e il controllo inizialmente risulta un pò ostico, ma è una cosa che si risolvesi dopo le prime partita.
Questa versione a 32 bit del titolo Origin, in ogni caso, risulta deludente. La frenesia della versione PC ha lasciato spazio a una noia insormontabile. Questo per la struttura dei livelli, troppo simili tra di loro. Per la banalità dei nemici e la ripetitività delle situazioni in cui ci si viene a trovare. Se prendete *Crusader*, di rimorsi ne avrete più di uno.

• *Zave*

CRUSADER: NO REMORSE

Ormai le conversioni PC/console e viceversa sono all'ordine del giorno. Dopo i vari esperimenti Psygnosis, anche molte altre case continuano a trasportare giochi di vario genere su console. Questa volta, però, non si tratta delle solite avventure grafiche (come *Broken Sword* o *Discworld 2*) ma di un titolo che, seppur mantenendo alcuni elementi strategici degli rpg, risulta fondamentalmente uno sparatutto. Un genere di titoli che sulle console a 32 bit non ha mai goduto di una grossa fama, e comunque non sembra essere *Crusader: no remorse* che riporterà in auge il genere. Di videogiochi d'azione per Saturn ce ne sono di molto validi, non come *Crusader: no remorse*, che, se fosse una conversione fedele, sarebbe risultato un ottimo acquisto. Ora invece ci troviamo di fronte a una versione assai meno fenetica ed elaborata dell'originale, peccato.

AGIRE E PENSARE

A ○ ○ ✓ ○ ○ P

7 **GIOCABILITÀ**
Il controllo del personaggio non è dei migliori e in alcuni casi rende problematico il proseguimento del gioco

6 **GRAFICA**
Due anni nel mondo dei videogiochi sono tanti e su Saturn una veste del genere è ormai datata

8 **SONORO**
Niente male, anche se qualche effetto sonoro potrebbe innervosire alcuni giocatori

6 **SFIDA**
Il gioco è vasto, ma la noia prende il sopravvento, dato che tutti i livelli si assomigliano pericolosamente

66 PASSATO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI

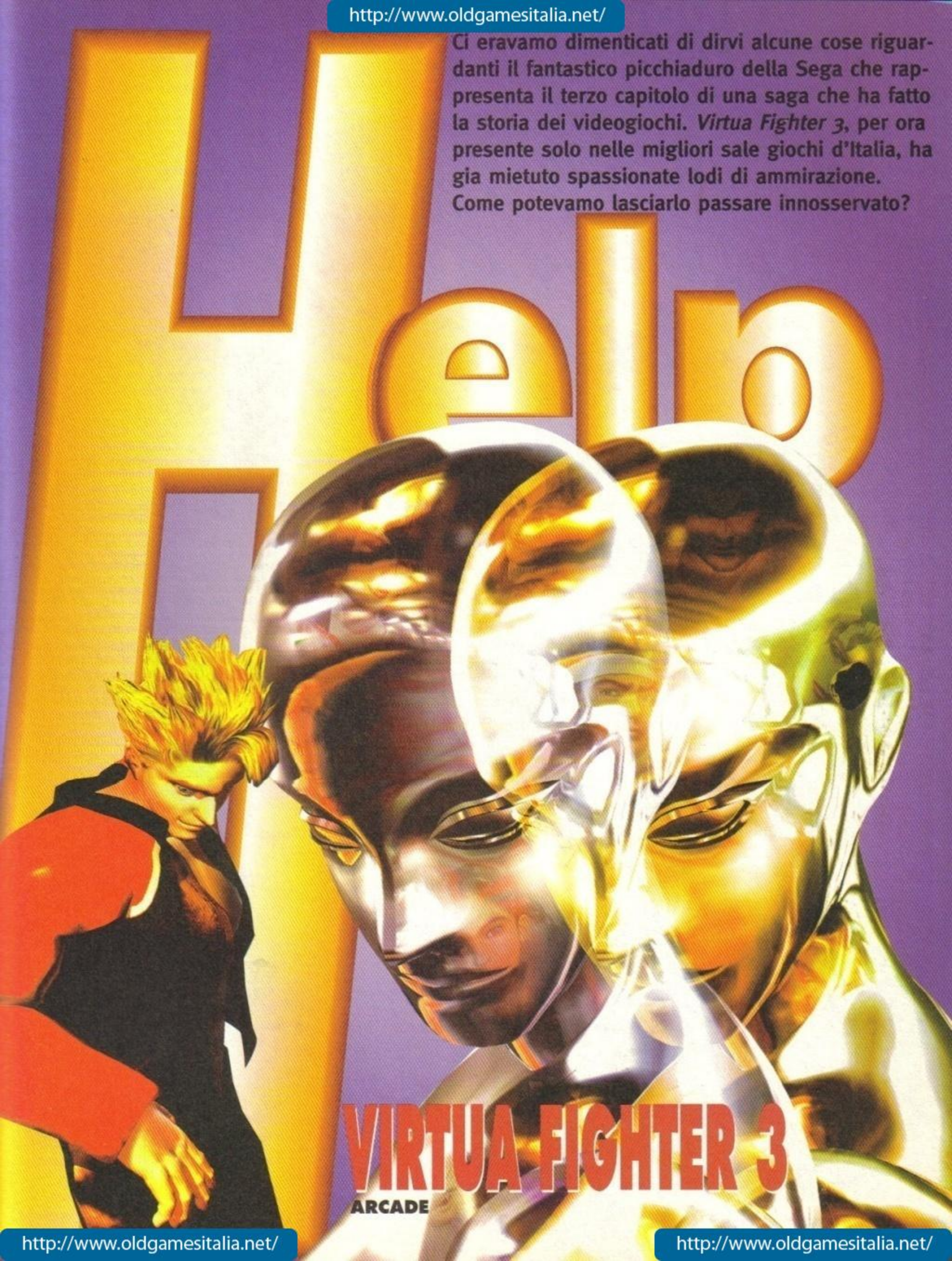
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ci eravamo dimenticati di dirvi alcune cose riguardanti il fantastico picchiaduro della Sega che rappresenta il terzo capitolo di una saga che ha fatto la storia dei videogiochi. *Virtua Fighter 3*, per ora presente solo nelle migliori sale giochi d'Italia, ha gia mietuto spassionate lodi di ammirazione. Come potevamo lasciarlo passare innosservato?

Help



VIRTUA FIGHTER 3

ARCADE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virtua Fighter 3

Seconda parte dello speciale su *Virtua Fighter 3* iniziato lo scorso mese. Ancora una volta, tutte le mosse speciali e le combo per tutti i personaggi rimanenti del picchiaduro Sega. Ma non indugiamo oltre, e buttiamoci nella guida definitiva del miglior picchiaduro poligonale.

LEGENDA

- **G** – Parata
- **P** – Pugno
- **K** – Calcio
- **E** – Escape
- **A** – Avanti
- **I** – Indietro
- **S** – Su
- **G** – Giù

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

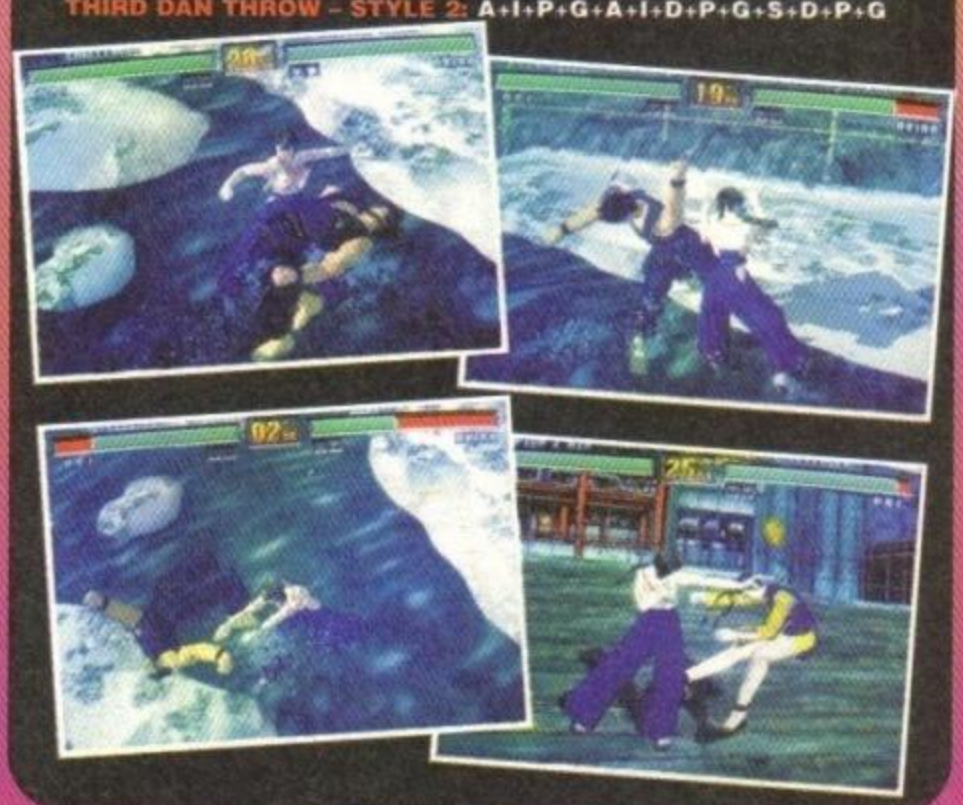
http://www.oldgamesitalia.net/

AKIRA

BREAK STANCE: D+P+G
MOUNTAIN PASTE: I+A+P+K+E
STUN PALM: P+K+G
STUN PALM REVERSE BODYCHECK: P+K+G/I+D/A+P+K
SPOD: P+K+G/I+D/A+P+K/D+A/I+P
KNEE: K+G/K
DRAGON SPEAR: D/A+K+G
DRAGON SPEAR DASHING ELBOW: D/A+K+G/A+P
DRAGON LANCE COMBO: D/A+K+G/A+P/I+FF+P+K
DODGING PUNCH: P+E
DODGING KICK: K+E
GROUND PUNCH: D/A+P
BACKWARDS LEAPING FIST POUNCE: S+P
OVERHEAD HAMMER: D+P
KICKFLIP REVERSAL: S/I+P+K
MIDKICK REVERSAL: D/I+P+K
INVERTED BODYCHECK: D/A+P+G
STUMBLING TRIP: I/D+P+G
BIG FINISH PUT DOWN: P+G

AOI

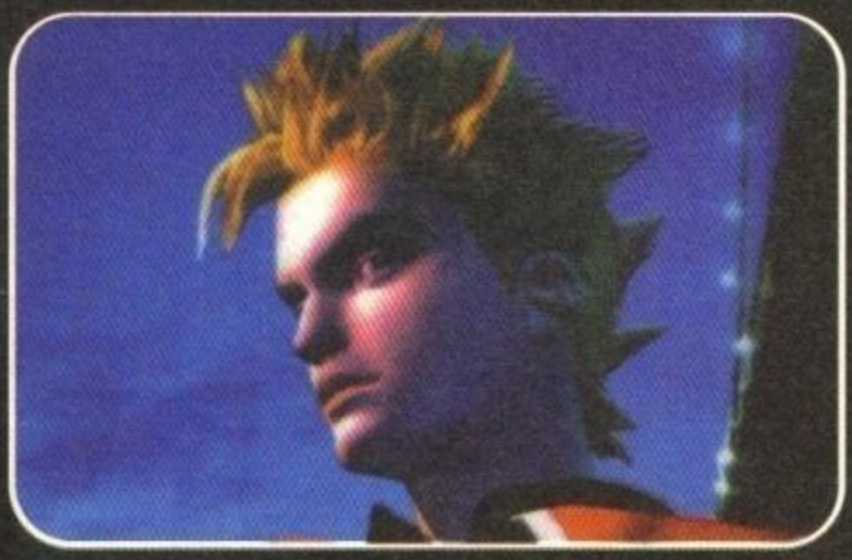
DOUBLE STOP: D/D+P
KNEE JUMPING KICK: A+KK
DOUBLE PUNCH ELBOW SPINNING CHOP: PP+A+PP
DOUBLE PUNCH STRAIGHT KICK: PP+K
DODGING PUNCH: P+E
MACHINE GUN SIDE CHOP: P+K+PP
RETREATING ELBOW: I/I+P+K
FORWARDS SPIRAL LEAPING FIST POUNCE: S+P
DOUBLE LOW PUNCH: I/I+D/P+P
KNEE REVERSAL: D/I+P+K
MID REVERSAL: D/I+P+K
KICK INASHI: I+P
ELBOW INASHI: D/I+P
IRIMI NAGE: P+G
THIRD CONTROL THROW: D/A+P+G
SIXTH KYU OBI THROW: I+P+G
FIRST DAN THROW - STYLE 1: A+I+P+G
FIRST DAN THROW – STYLE 2: I+A+P+G
SECOND DAN THROW – STYLE 1: A+I+P+G+A+I+S+P+G
SECOND DAN THROW – STYLE 2: A+I+P+G+A+I+S+P+G
THIRD DAN THROW – STYLE 1: A+I+P+G+A+I+D+P+G+D+S+P+G
THIRD DAN THROW – STYLE 2: A+I+P+G+A+I+D+P+G+S+D+P+G



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

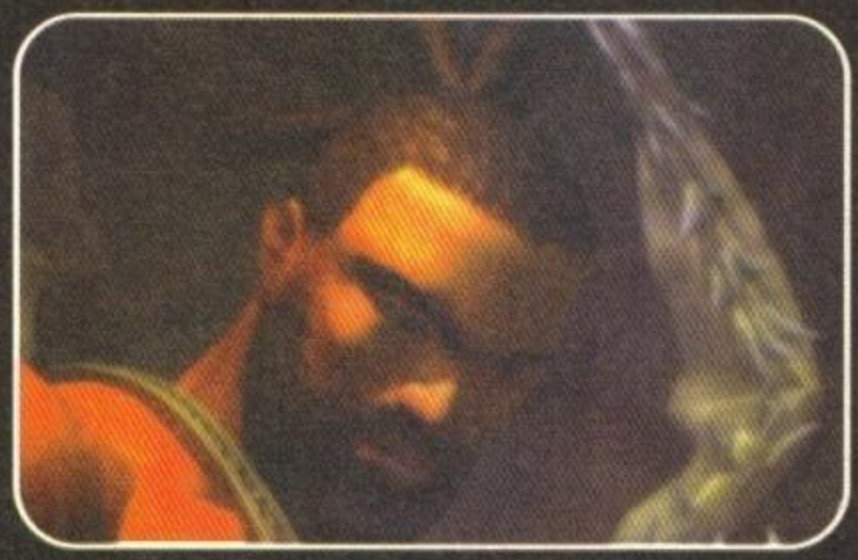
http://www.oldgamesitalia.net/

JACK

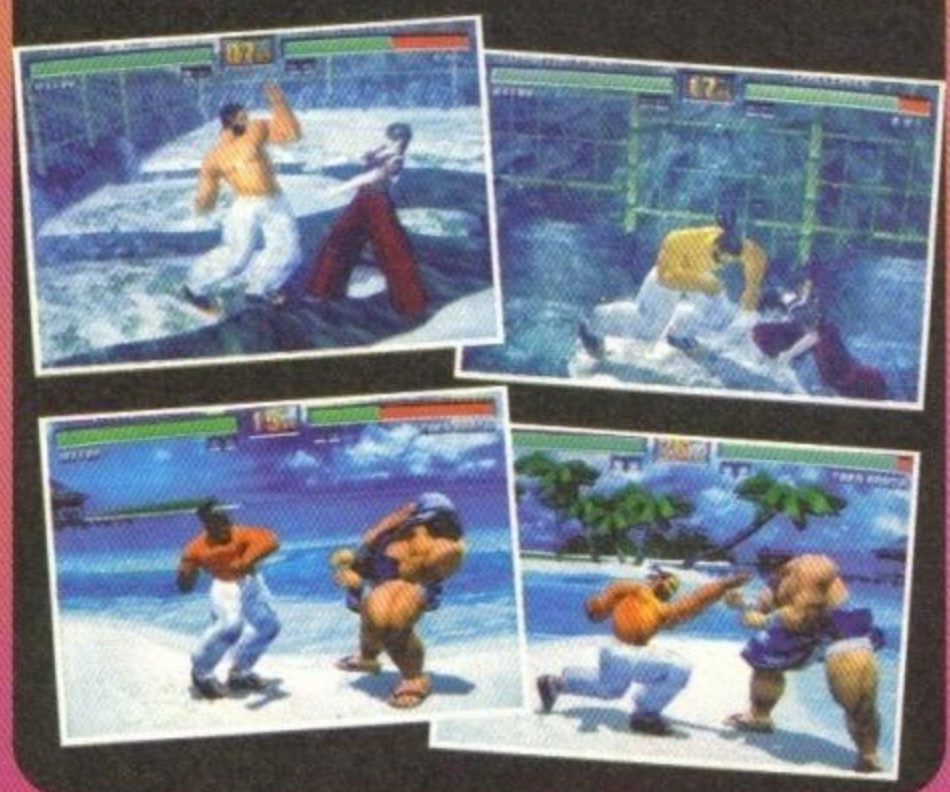


ELBOW: A+P
ELBOW HEEL KICK: A+P+K
ELBOW BACKFIST: A+PP
ELBOW BACKFIST LOW KICK: A+PP/D+K
ELBOW BACKFIST HEEL KICK: A+PP+K
BEAT KNUCKLE BACKFIST SWEEP: P+K+D/P+K
LIGHTNING KICK VARIANT LOW: D/I+P+KKKK/D+K
LIGHTNING KICK VARIANT HIGH: D/I+P+KKKKK
KICKFLIP: S/I+K+G
DOUBLE PUNCH ELBOW BACKFIST LOW KICK: A+PP/A+PP/D+K
DOUBLE PUNCH ELBOW BACKFIST HEEL KICK: A+PP/A+PPK
BACKFIST SWEEP: I+P/D+K
BACKFIST LOW: I+P/D+I+P
PUNCH CRESCENT: P+K
BRAIN BUSTER TRIPLE PUNCH: P+G+PPP
ARM LOCK AND KNEE: D/A+D/A+P+G
BACKFLIP: D+S/I

JEFFRY



LOW HEEL SLIDE: D+K+G
ANKLE KICK: D/A+K+G
LIFTING UPPER: D/A+P
ELBOW HAMMER: A+P/I+P
DASHING ELBOW: FF+P
DASHING ELBOW UPPER: FF+PP
DROP ELBOW: I+P
TWO FISTED HAMMER UPPER: I+D/A+PP
TKOD: D+K/D+A+P+G
BIG BOOT: FF+K
AXE KICK: I+A+K
KENKA HOOK: I/A+P
TWO FISTED UPPER: D+P
PICK UP AND SLAM: D+P+G
BOX THROW: D/I+P+G
MACHINE GUN HAMMER: D/I+A+P+G
POWER SLAM: A+P+G
TACKLE AND GRIND: I+D/A+P+G
FRONT BACK BREAKER: I+FF+P+G
TRIPLE SHOULDER RAM: I+D/A+P+G



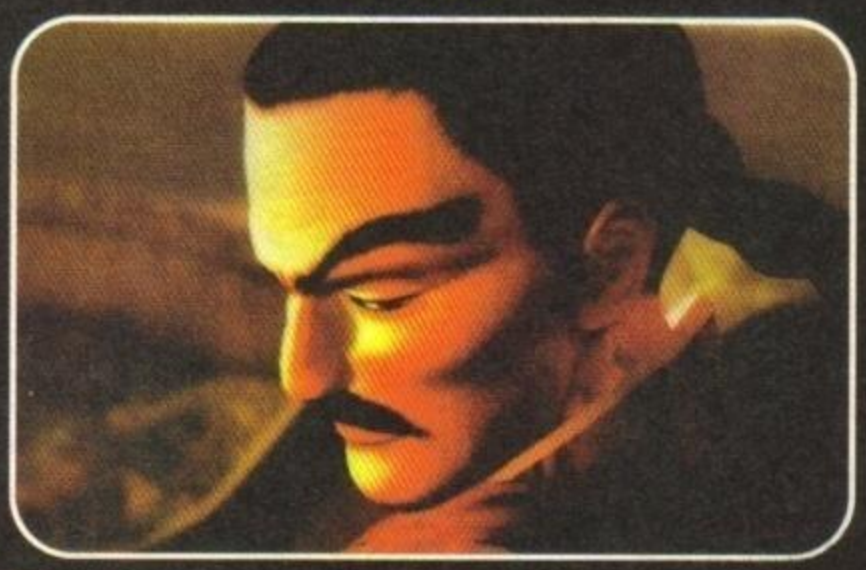
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KAGE

DOWNWARD CHOP: D+D/A+P
SHUTO CHOP COMBO: A+P+K+P+K
RISING KNEE: D/A+K
BACKFLIP KICK: S/I+K
DODGING SIDEKICK: D/A+K+E
HEEL KICK: D+K+G
REVERSE KICKFLIP: S/A+K+G
TRIPLE PUNCH KICKFLIP: PPP+I+K
FLYING KICK: FF+P+K+G
SWEEP: BB+K+G
SKY KNEE: S+K
TURNOVER THROW: D/A+P+G
FLYING TAKEDOWN AND TRIPLE PUNCH: S/A+P+G
TFT: I+P+G
TEN FOOT TOSS IZUNA DROP: I+P+G/S+P+G
LOW SLIDING ATTACK: RUN+K
BACKFLIP: D+S/I

LAU

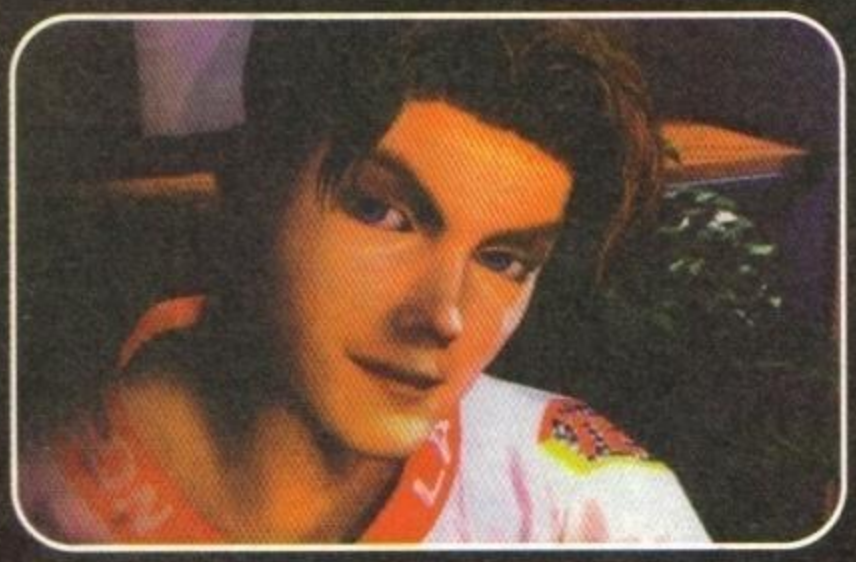


KNIFE HAND PUNCH/STRAIGHT KICK: D/A+PP+K
KNIFE HAND PUNCH/PUNCH: D/A+PPP
KNIFE HAND PUNCH/KICKFLIP: D/A+PPP+I+K
KNIFE HAND DOUBLE PUNCH SWEEP: D/A+PPP/D+K
LGKN: D/A+D/A+P
LGKN PUNCH: D/A+D/A+PP
LGKN PUNCH/LIFTING PALM: D/A+D/A+PP/I+P
LGKN/TRIPLE PUNCH: D/A+D/A+PPPP/I+K
LGKN/TRIPLE PUNCH SWEEP: D/A+D/A+PPPP/D+K
SUPER KNIFE: D/A+P+K
SIDEKICK PUNCH SINGLE PALM: D/A+K/A+P/I+A+P
ADVANCING KICK: FF+K
SUPER CRESCENT: I+A+K+G
BACKWARDS DOUBLE JUMPING POUNCE: D/S+P
TWISTING GROUND STOMP: D/A+K
LIFTING PALM SWEEP: BB+PD+K
CRESCENT: BB+K+G
REVERSE KICKFLIP: S/I+K

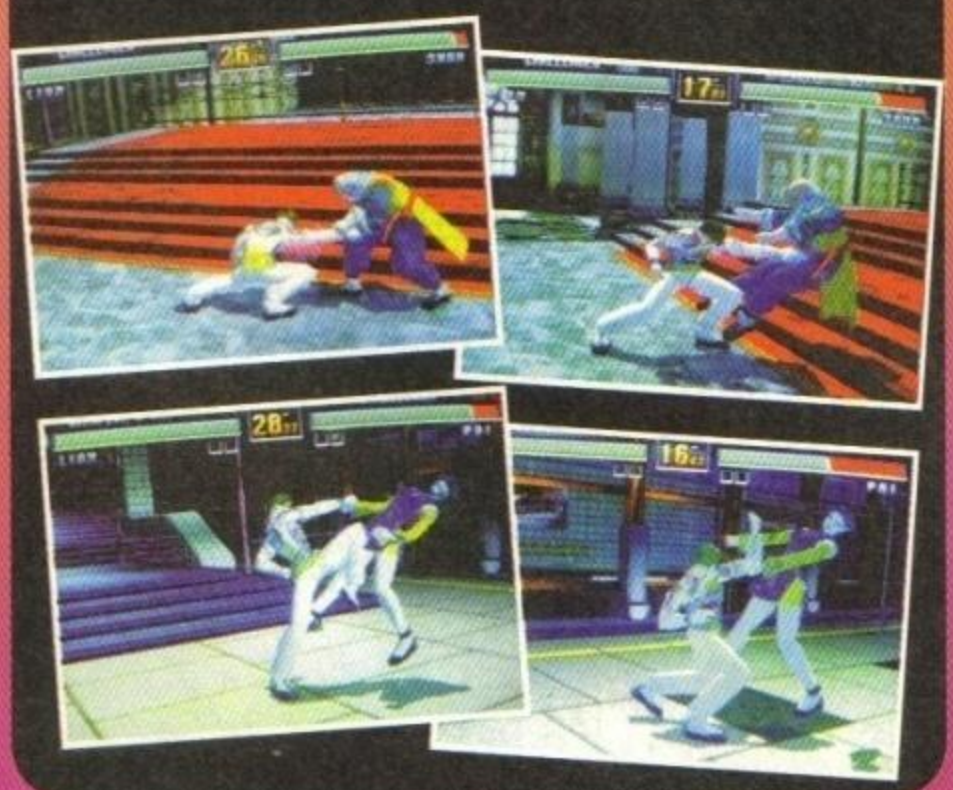
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

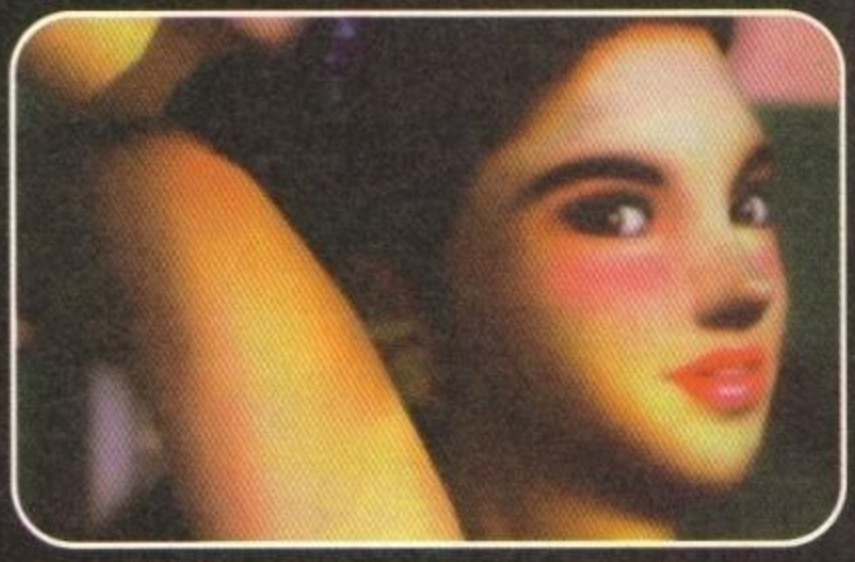
LION



LUNGING LOW POKE: I+D/A+P
HANDSTAND KICK: D/I+K
HELIX REVERSE: I+PP
HELIX REVERSE HOPPING SPIN KICK: I+PP+K
DOUBLE PUNCH LOW SWIPE: PP+D+P
EYE POKE: A+P+K
DODGING DOUBLE POKE: I+P+K
BACKWARDS HEEL SLAM POUNCE: D/S+P
GROUND SLAP: D/A+P
FLOP OVER KICK: S/A+K
HOP KICK: BB+K+G
FALLING NECK CHOKER: S/A+P+G
PIGGY BACK KNEE STRIKE: P+G
SKY STRIKE KICK INTO WALL: I+A+P+G



PAI



LOW BLUE FIST PUNCH: D/A+PP+K
LOW BLUE FIST PUNCH KICKFLIP: D/A+PPP/I+K
LOW BLUE FIST TRIPLE PUNCH SWEEP: D/A+PPP/D+K
LOW BLUE FIST TRIPLE PUNCH STRAIGHT KICK: D/A+PPP/A+K
LOW BLUE FIST TRIPLE PUNCH CRESCENT: D/A+PPP+K
LUNGING UNDERHAND CHOP: I+P
SIDEKICK: D/A+K
DOUBLE SWALLOW KICK: S/A+KK
CARTWHEEL KICK: A+K+G
REVERSE BACKFLIP KICK: S/A+K+G
REVERSE DOUBLE BACKFLIP KICK: S/A+K+G/I+K
TRIPLE PUNCH KICKFLIP: PPP/I+K
TRIPLE PUNCH SWEEP: PPP/D+K
TRIPLE PUNCH STRAIGHT KICK: PPP/A+K
DODGING SNAP KICK: K+E
CARTWHEEL OVER CROUCHER: A+P+K+G

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

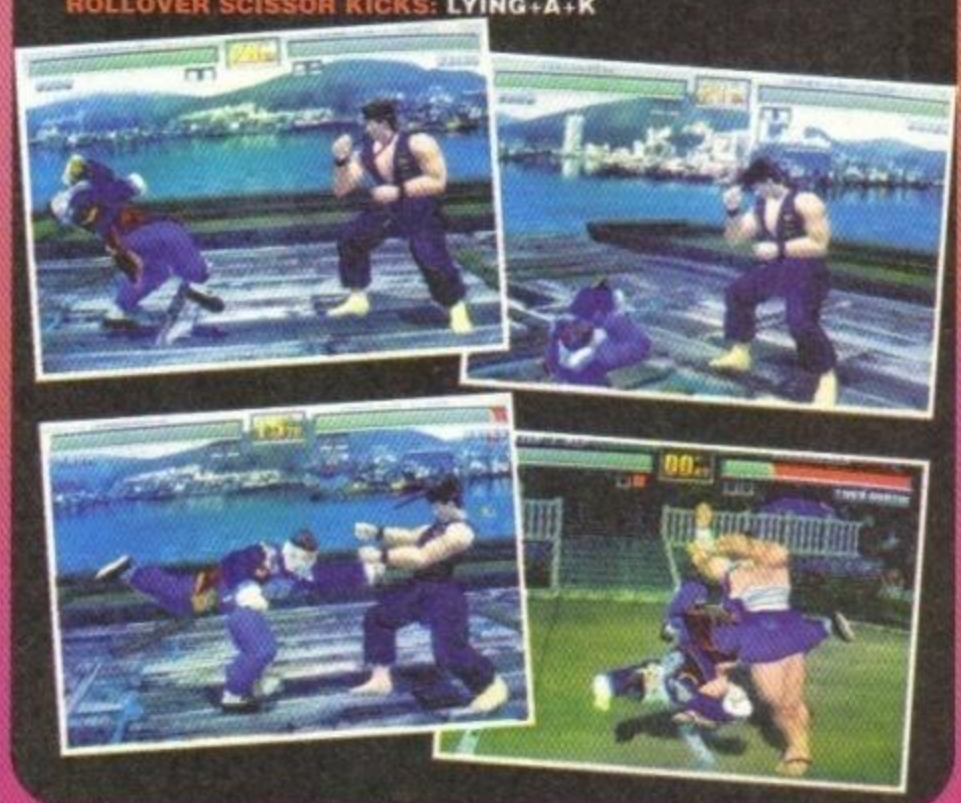
http://www.oldgamesitalia.net/

SARAH

ELBOW OVERHEAD EDGE KICK: A+P/I+K
TOE PUNT KICK: D+P+KK
RISING DOUBLE KNEE: D/A+KK
MOONSAULT: S+K/S+K
FORWARD HOPPING SPIN KICK: A+K+G
DOUBLE PUNCH STRAIGHT JUMP KICK: PP/S+P+K
CHOP: D/A+P
KNEE SMASH KICK: I+K
BACKWARDS HIGH JUMPING KNEE POUNCE: D/S+P
SPIN KICK: D/I+K
DOUBLE SPIN KICK: D/I+KK
MULE KICK: D/A+K
TRIPLE KNEE BASH: I+P+G
NECK BREAKER: S/A+P+G
QUADRUPLE KNEE BASH TRIPLE PUNCH: I+P+G+PPP
RUNNING KNEE TRIPLE PUNCH: RUN+K+G+PPP

SHUN

SPINNING LOW KICK: D/I+K
SPINNING LOW KICK FALL DOWN: D/I+K+G
SPINNING LOW THEN HIGH KICK: D/I+KK
SPINNING LOW THEN HIGH KICK FALLDOWN: D/I+KK+G
OMP: D/A+P
KNUCKLE HIP CHECK: A+P+K
SACRIFICE TOE KICK: P+KK
UPPERCUT THRUST PUNCH: D/A+PP+KK
DRUNKEN CRASH: FF+P+K
TORNADO PUNCH: S/A+P+K
DODGING SIDEKICK: D/A+K+E
DODGING CARTWHEEL KICK: A+K+E
DOUBLE PUNCH SPINNING LOW KICK FALLDOWN: PP/D+K+G
DOUBLE STRAIGHT PUNCH: I+A+PP
TRIPLE STRAIGHT PUNCH: I+A+PPP
BACKWARDS DODGE BACKHAND SWIPE: S/I+E+P
BACKWARDS DODGE TWO-FISTED STRIKE: I+P+E
LEAPING SITTING POUNCE: D/S+P
FORWARDS HEEL STOMP: S+P
ADVANCING TWO-FISTED SACRIFICE STRIKE: S/A+P
SWEEP AND STAND UP: LYING+D/K
ROLLOVER SCISSOR KICKS: LYING+A+K



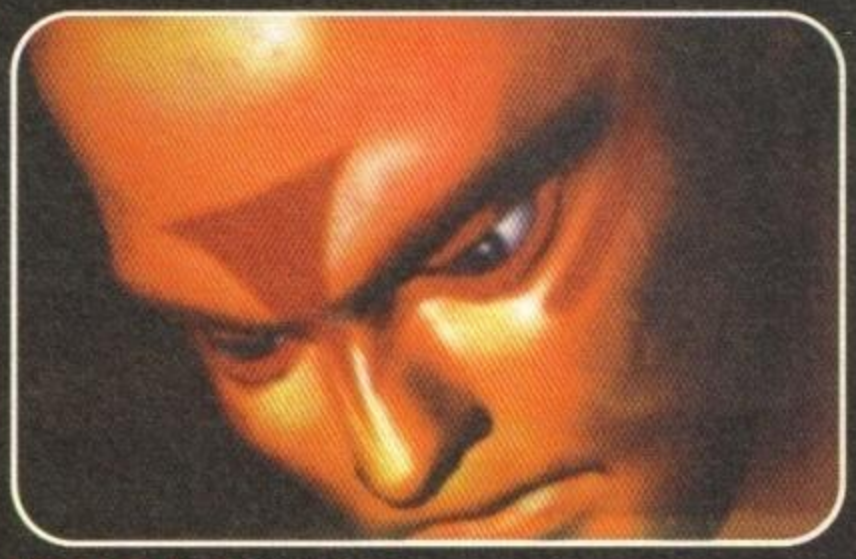
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TAKA

OVERHEAD CHOP: D/I+P+K
SUPER TWO HANDED UPPER: D/A+P+K
TWO HANDED UPPER TRIPLE KICK: D/A+P+KKK
THRUST PALM: A+P+K
DOUBLE THRUST PALM: A+P+K+P
TRIPLE THRUST PALM: A+P+K+PP
DOUBLE PUNCH SLAP: PP+A+P
SIX PUNCH RUSH: PPPPPP
CAT'S TRICK: P+K+G
DOUBLE GROUND SLAP: D/A+PP
HEAD GRAB AND TRIP: D/I+P+G
FACE THRUST: D/A+P+G
GRAB TURNOVER THROW: A+P+G/I+P+G
GRAB TRIP: A+P+G/D+P+G
GRAB SUPLEX: A+P+G/P+G
CATCH SUMO REAPING THROW: I+A+P+G/I+P+G
CATCH SIDE-TO-SIDE PUSH DOWN: I+A+P+G/D+P+G
CATCH OVER THE HIP THROW: I+A+P+G/D/I+P+G
CATCH TURNOVER THROW: I+A+P+G/P+G

WOLF



GRIZZLY LARIAT: D/A+P+K
SHORT RANGE SHOULDER: I+A+P+K
DODGING SIDEKICK: D/A+K+E
DOUBLE PUNCH ELBOW SWAT: PP/A+P/I+P
D. PUNCH ELBOW DOUBLE ARM SUPLEX: PP/A+P/D/I+P+K+G
HIGH KICK REVERSAL: I+P+K
MID KICK REVERSAL: D/I+P+K
SIDE SUPLEX: D+P+K+G
DOUBLE ARM SUPLEX: D/I+P+K+G
DRAGON SUPLEX: I+P+G
ARM EXTENSION: I+A+I+A+P+G
ARM LOCK AND BREAK: P+K+G
ARM WHIP TAKEDOWN: FF+P+G
CATCH FRONT NECK CHANTRY: A+P+G/D/A+P+G
CATCH POWERBOMB: A+P+G/P+G
CATCH CHANGE: A+P+G/A+P+G
CATCH CHANGE TIGER SUPLEX: A+P+G/A+P+G/I+P+G
CATCH CHANGE SHOVE AND GRIND: A+P+G/A+P+G/D/A+P+G
CATCH CHANGE PUSH: A+P+G/A+P+G/A+P+G
CATCH CHANGE GERMAN SUPLEX: A+P+G/A+P+G/P+G

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI!!!

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Permuta dell'Usato

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

GIOCHI PER 3DO, NEO GEO CD, SEGA CD E MEGA CD	DA L. 40.000
GIOCHI NINTENDO E MASTER SYSTEM	DA L. 20.000
GIOCHI SUPER NINTENDO E MEGADRIVE	DA L. 30.000
GIOCHI PLAYSTATION E SATURN	DA L. 50.000

AVELLINO
Via Guarini, 23

MULTIMEDIA

COMPUTER - VIDEOGAMES - GIOCHI DI SOCIETA'

BENEVENTO
Via Torretta, 19

i nostri negozi
ti trovare
chi e programmi
icativi per il tuo computer.

Vasto assortimento
di titoli PlayStation,
Saturn, Ultra-64,
Megadrive, GameBoy,
Super Nintendo.

Software&Co. · GIGA ELECTRONICS · HALIFAX · LEADER · C.T.O. S.p.A. · SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI Tel. 0825-37110 Fax 0825 683075 / 37110 DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RANDOM

DESTRUCTION DERBY 2

Destruction Derby 2 si rivela ostico anche per i giocatori più esperti, per cui vi faranno piacere alcuni codici:
Inserite come password MACSrPOO e avrete la possibilità di accedere a tutti i tracciati. Altrimenti la password CREDITZ! rende la schermata dei crediti si animerà comenon mai, stessa cosa con ToNyPaRk.

DISRUPTOR

Per tutti i giochi in stile *Doom* sono sempre esistiti un sacco di codici. *Disruptor* non poteva esimersi: andate nella schermata della mappa (select mentre si gioca) e disattivate il real-time mode premendo L1.
A questo punto premete triangolo, X, X, cerchio, X, triangolo, quadrato e quadrato. In questo modo vi ritroverete con l'energia al massimo. Per ottenere un sacco di munizioni inserite X, quadrato, triangolo, triangolo, X, quadrato, triangolo, X.

SUIKODEN

Un piccolo consiglio per *Suikoden* in modo da avere qualche soldino extra. Una volta che avete 20.000 bit in tutto il gruppo, recatevi a Rockland. Parlate con la vecchietta con la tazza e giocatevi 10.000 soldi, scegliete una tazza. Se avete sbagliato ripuntate 10.000 soldi e scgliete la tazza sotto la quale c'era il soldo la volta prima, avanti così a volontà per
avere tanti soldi d anon sapere come spenderli.

TOMB RAIDER

Dopo la guida completa anche qualche codice: nella schermlata dell'inventario premete L1, triangolo, L2, R2, R2, L2, cerchio e L1. Ora avrete tantissime munizioni e armi.

CONTRA LEGACY OF WAR

È possibile accedere a una serie di bonus segreti componendo dei codici particolari nella schermata del titolo.
Bamboo Arcade: R2, R1, destra, sinistra, L1, L2.
Bamboo Gyruss: L2, L1, sinistra, destra, R1, R2.
Movie Player: L1, L2, R1, R2, alto, sinistra, basso, destra.
SFX Player: R2, R1, L1, L2, alto, destra, basso, sinistra.
Scelta Armi: L2, R2, L1, R1, alto, basso, basso, alto.
Continue infiniti: L2, R2, L1, R1, sinistra, destra, destra e sinistra.

TOMB RAIDER

Anche su Saturn esiste qualche trucchetto per il capolavoro della Eidos: durante una partita mettete in pausa e andate al "Load Game Book" alla pagina per uscire dal gioco, quindi premete Z, Y, Z, Y, X, X, X e start. A qeusto punto Lara avrebbe dovuto lanciare un grido, ora, prmeendo A, potete saltare i livelli.

WWF IN YOUR HOUSE

Dopo la recensione entusiastica (96%), eccovi i codici. Metette in pausa il gioco e quindi premete sinistra, sinistra, alto, basso e R2 per fermare i combattenti del computer.R1, L2, R2, L2 e in questo modo le combo saranno sempre disponibili.

X2

Anche per lo sparatutto del Team 17 qualche fraccaglio di codici dalle funzioni più disparate.
267776 - OTTO CREDITI
220969 - NOVE ASTRONAVI
713948 - INIZIA AL 2° LIVELLO
900277 - TERZO LIVELLO
213940 - QUARTO LIVELLO
866141 - LIVELLO CINQUE
321904 - LIVELLO SEI
196861 - LIVELLO SETTE
040186 - LIVELLO OTTO
841003 - LIVELLO NOVE
300167 - SEQUENZA FINALE
180771 - INVINCIBILITA'

COMMAND & CONQUER

Le password per tutti i fanatici della confraternita di NOD:
versione normale
GTJKE8W7B/C9R6 7C70W
special poerations - 3O5MO802

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMAND & CONQUER

Per fermare i nemici che continuano ad attaccarvi senza sosta dovete letteralmente metterli nel sacco (...) attorniando tutta la loro base (ma proprio tutta) con dei sacchi di sabbia. In questo modo non potranno più costruire strutture o produrre veicoli!

ATHLETE KINGS

Il bel gioco per Saturn possiede alcuni simpatici e utili codici che potranno tronarvi utili per battere qualche record.
100 Metri ostacoli: quando parla l'annunciatore premete alto, sinistra, basso e destra per saltare l'intera gara.
Volere, volare: quando appare l'astronave utilizzate il secondo joy per controllarla.
100 Metri piani: quando parla l'annunciatore premete alto, sinistra, basso, destra, Y, alto, sinistra, basso, destra, X e vincerete senza troppi problemi.
Lancio del peso: quando l'indicatore della potenza raggiunge l'apice sulla sinistra premete il pad in un moto circolare continuo, al posto di schiacciare i pulsanti. Rilasciate per eseguire il lancio, questa volta coprirà una distanza senza dubbio maggiore.

VIRTUA COP 2

Nella schermata della selezione del livello utilizzate il pad per inserire i codici che seguono.
RAGE - Premete X per scegliere il livello di partenza
SMARTY - Premete Y per il livello di partenza.
JANET - Premete Z per il livello di partenza.

VIRTUAL ON

Robottoni segreti e mosse speciali, eccovi i codici segreti. Prima di tutto, per scegliere VR Jaguarandi, nella schermata di inizio, tenete premuto start e insieme lo shift sinistro e quello destro, un suono dovrebbe segnalarvi la riuscita del trucco. Inoltre Viper 2 e Temjin possono eseguire degli attacchi aprticolari premendo alto e alto + Y dopo che si è saltati. O ancora: schiacciate una qualsiasi direzione più tutti e due gli shift e un tasto a scelta tra A, Y e C.

WORMS

Prmeendo C e Z per nove succose volte, nella schermata della scelta delle armi, riceverete un abbondante fornitura di nuove armi.

ALIEN TRILOGY

Altre password per aiutarvi nel debellare l'infima razza aliena.
FVNKYG1BB0N - Invulnerabilità
F1SH1NGF0RGVNS - Armi a bizzeffe
FLYTO?? - Al posto dei due punti di domanda mettete un numero tra 00 e 34 per il rispettivo livello.

DAYTONA CCE

Anche in questa rivisitazione del grande arcade Sega funzionano i codici per la vecchia versione, quindi fermandovi sotto la slot-machine del primo livello e premendo X potrete avere più tempo (sempre che otterrete tre 7). Premete anche X, Y, Z (assieme), mentre schiacciate A o C nella selezione delle piste; ora potrete correrle al contrario.
Naturalmente arrivando primi in modalità hard in tutte e tre le prime piste, significherà poter usare UMA il cavallo del west.
Se siete nelle ultime posizioni tenete premuto a fondo Z per ribueccare il leader della corsa (però...).

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Per utilizzare Smoke, una volta scelto Robot Smoke, premete sinistra (destra per il 2° giocatore), parata, corsa, calcio alto e pugno alto fino a quando non inizia l'incontro.
Inoltre potete entrare in una schermata segreta se premete in alto, B, A e sinistra, basso, Y nella schermata del titolo. Infine, per sentire tutti gli effetti sonori, schiacciate sinistra, basso, Y e Y alla schermata del titolo.

DONKEY KONG COUNTRY3

50 vite farebbero comodo a tutti, nevvero? Allora premete sinistra, destra, destra, sinistra, destra, sinistra e destra e inserite LIVES nella schermata della selezione del gioco. Un altro truccheto: quando la musica termina nella videata del Game Over schiacciate A, B, Y, X, L e R per un simpatico trucchetto musicale.

SONIC 3D

Selezionare i livelli in Sonic 3D? Semplicemente, nella schermata in cui lampeggia la scritta "Press Start", premete B, A, destra, A, C, alto, basso e A. Un suono vi confermerà il successo del trucco.

FIFA '95

Ancora codici, questa volta per un gioco un pò vecchiotto. Alla schermata principale del gioco inserite i seguenti codici:
Super potenza - B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
Super Pagliuca - a, a, a, a, a, B, B, B, B, B.
Super attacco Interista - A, A, A, A, A, B, C.
Super difesa - B, B, B, B, B, C, C.
Modo Shootout - A, B, A, C, A, B.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

"Who will be number one in the world?" ("Chi sarà numero uno nel mondo?") chiede lo speaker prima di ogni evento sportivo in *International Track & Field* della Konami. Ebbene,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sarete voi a conquistare - e facilmente -tale titolo, se seguirete la nostra guida. Mettetevi un bel paio di calzoncini di lycra e state pronti ad affrontare le diverse discipline.

100 metri
Questo è abbastanza ovvio: basta schiacciare QUADRATO e CERCHIO il più velocemente possibile compatibilmente con le possibilità umane e ricordarsi di premere X un attimo prima di raggiungere la linea di arrivo, così che il vostro atleta si protenda in avanti, consentendovi di bruciare i vostri avversari "sul filo di lana", proprio come Linford Christie.

100 metri a ostacoli
Anche in questo caso si tratta di accanirsi freneticamente sui pulsanti QUADPATO e CERCHIO: state attenti a sincronizzare col giusto anticipo il momento in cui premere X per saltare gli ostacoli.

Salto in lungo
Il fattore cruciale, in questa disciplina, è la velocità che riuscite a raggiungere durante la rincorsa prima della linea di salto. Premete QUADRATO e CERCHIO fino a quando il vostro atleta non è quasi sulla linea, poi schiacciate X fino a raggiungere un angolo di 45° per un salto da record mondiale.

Salto triplo
L'approccio che dovete adottare per il salto triplo è lo stesso di quello del salto in lungo, tranne per il fatto che quando raggiungete la linea di salto dovete schiacciare X per saltare sia la prima che la seconda volta. La X va tenuta premuta fino a che non raggiungete un angolo di 45°.

Salto in alto
Correte più veloce che potete in direzione della pedana, dopodiché premete e rilasciate X per saltare l'asticella. Non dimenticate di rilasciare nel preciso istante in cui avete superato l'asticella.

Salto con l'asta
Questa è una delle discipline più impegnative, in cui è assolutamente cruciale il tempismo della sequenza. Avvicinatevi alla linea di salto con una cadenza ritmica, premendo QUADRATO e CERCHIO: l'asta si impianterà automaticamente nella sua sede. Quando sarete all'apice della traiettoria di salto, premete X per far portare il corpo del vostro atleta al di là dell'asticella, dopodiché rilasciatelo per fargli sollevare le gambe.

Lancio del martello
Fate roteare il vostro atleta premendo velocemente QUADRATO e CERCHIO. Alla quarta rotazione, premete X senza rilasciare, finché non raggiungete il fatidico angolo di 45°. Lasciate andare e osservate il record mondiale sbriciolarsi.

Lancio del giavellotto
Premete QUADRATO e CERCHIO per raggiungere il massimo della velocità prima della linea di lancio, poi premete X e tenetela premuta fino ai consueti 45°: a questo punto potete lasciarla andare e godervi la magica traiettoria del lancio.

Lancio del disco
Premete QUADRATO e CERCHIO rapidamente per cominciare a roteare, più o meno nello stesso modo del lancio del martello. Questa volta potete lanciare alla seconda rotazione: premete X e rilasciate quando raggiungete 45°.

Lancio del peso
Per un lancio potente ed efficace premete velocemente QUADRATO e CERCHIO mentre il vostro atleta si posiziona di fronte al cerchio di pedana, poi premete X e rilasciate in corrispondenza di un angolo di 55°.

100 metri a stile libero
In questa disciplina natatoria è assolutamente cruciale effettuare una buona partenza: Al "Go!" schiacciate QUADRATO per tuffarvi e quindi continuate a premere CERCHIO e QUADRATO con un ritmo sostenuto. Ai 50 metri premete X per far compiere una virata al vostro atleta, in modo che si spinga con le gambe contro il muro e riparta in direzione opposta.

Un dinosauro fra la folla!
Durante il lancio del peso cercate di realizzare una distanza che abbia tutti i 4 numeri uguali (per esempio: 11,11 o 22,22 metri). Se ci riuscite, potrete scorgere un enorme dinosauro fra la folla.

Mole
Se nel salto in lungo o nel salto triplo riuscirete a realizzare una distanza che abbia le stesse tre ultime cifre (per esempio 15,55 metri), vedrete una piccola talpa spuntare d'improvviso dal terreno.

Costumi da bagno
Per cambiare i costumi da bagno nei 100 metri a stile libero potete digitare questa sequenza (prima di selezionare la disciplina): SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, X, CERCHIO.

Space shuttle
Per fare apparire uno Space Shuttle durante il terzo tentativo nel salto con l'asta fate così: qualificatevi al primo salto, alzate l'asticella di più di 40 centimetri e quindi saltate quell'altezza.

Astronave Konami
Nel salto in alto dovete superare l'asticella al primo tentativo: quindi alzatela di almeno 40 centimetri e saltatela di nuovo al primo tentativo. Durante il salto successivo vedrete un'astronave.

Palloncini
Durante il lancio del martello, cercate di realizzare una lunghezza le cui prime due cifre coincidano con le ultime due (per esempio: 54,54 o 63,63 metri).La folla festeggerà l'impresa facendo volare centinaia di palloncini.

TUROK 64

SNFFRR: disco inferno
FRTHSTHTTRLSCK: vite infinite
CMGTSMMGGTS: tutte le armi
BLLTSRRFRND: munizioni infinite
THBST: gallery
DLKTDR: story board
FDTHMGS: show credits
THSSLKSCL: spirit mode
RBNSMTH: invulnerabilità -tutte le armi- munizioni infinite e big heads

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PUNTO DUE

Video Games

PlayStation:
LAM
EA 51
KODEN
CK DAWN
URN TO ZOTK
EPENDENCE DAY
RLD OF SOCCER
D. DOCCER DE LUXE

LIT. Tel
LIT. 99000
LIT. 99000
LIT. Tel
LIT. 99000
LIT. Tel
LIT. Tel
LIT. Tel

SATURN
MOTO X
TEMPEST X
RETURN FIRE
RE-LOADED
CRYPT KILLER
FIFA SOCCER 97
VIRTUAL POOL 96
INDEPENDENCE DAY

LIT. Tel.
LIT. Tel.
LIT. Tel.
LIT. Tel.

permutiamo il tuo gioco in sede

DVITA NINTENDO 64 - USA -JAP -EUR

Prezzi BOMBA
MEGA DRIVE & GAME GEAR

via Trionfale 14073
00136 Roma
tel - fax 06 / 3036 006

GRAFICA S.MESSORI 0368/3581

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

NINTENDO 64 - SOFTWARE N. 64
A PREZZI INCREDIBILI

S. NINTENDO		
DONALD IN MAVI MALLARD	E	134000
DONKEY KONG COUNTRY 3	E	134000
EARTH WORM JIM 2	E	104000
FIFA 97	E	108000
FORMULA 1	E	134000
NBA LIVE 97	E	118000
PINOCCHIO	E	118000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	114000
ULTIMATE MK 3	E	115000
WATER WORLD	E	78000
WILD GUNS	E	104000
WINTER GOLD	E	124000
OCCASIONI DA LIRE		30000
SATURN		
ANDRETTI RACING	E	92000
HARD CORE	E	88000
DESTRUCTION DERBY	E	88000
DIE HARD TRILOGY	U	98000
FIFA 97	E	TEL.
NFL QUARTER BACK 1997	E	88000
REAL BOUT	S	TEL.
SONIC 3D BLAST	U	92000
THE KING OF FIGHTERS 95	J	108000
VIRTUAL CASINO'	U	98000
OCCASIONI DA LIRE		48000
MEGA DRIVE		
DRAGON BALLZ	J	68000
EARTH WORM JIM 2	E	98000
FIFA 97	E	104000
INTEN SS SOCCER DE LUXE	E	108000
NBA LIVE 97	E	104000
ULTIMATE MK 3	E	114000
OCCASIONI DA LIRE		19000
PSX		
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
BROKEN SWORD	E	88000
CRASH BANDICOOT	E	88000
DESTRUCTION DERBY 2	E	88000
F1	E	94000
FIFA 97	E	88000
SOVIET STRIKE	E	92000
STREET FIGHTER ALPHA	E	88000
TEKKEN 2	E	92000
WIPEOUT 2097	E	90000

MESE DELLO SCONTO ..... TELEFONARE

CONSOLE S. NINTENDO CON 1 GIOCO da £. **138.000**

CONSOLE MEGA DRIVE CON 1 GIOCO da £. **118.000**

SATURN EURO - JAP - USA telefonare

NINTENDO 64 versione PAL software

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE !!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

MONACO GIUSEPPE

INGROSSO E DETTAGLIO

C.so Vitt. Emanuele 208 • 83031 ARIANO IRPINO (AV)
☎ (0825) 825513 - 825914
E-mail: monacog@arianoi.peoples.it

OFFERTISSIME

SONY PLAYSTATION L. 299.000	FIFA 97 L. 85.000	INT. SUPERSTAR SOCCER L. 85.000	SOUL EDGE L. 85.000
PLAYSTATION + Gioco a scelta L. 379.000	NBA 97 L. 85.000	DIE HARD TRILOGY L. 85.000	DESTRUCTION DERBY II L. 85.000
SEGA SATURN Telefonare	FIFA 97 L. 85.000	DAYTONA USA II L. 99.900	VIRTUA COP II L. 89.900
SATURN + Gioco a scelta Telefonare	COMMAND & CONQUER L. 89.900	VIRTUAL ON L. 89.900	DESTRUCTION DERBY II L. 89.900
NINTENDO 64 L. 429.000	SUPER MARIO 64 L. 149.900	STAR WARS 64 L. 159.900	WAVE RACE 64 L. 149.900
NINTENDO 64 + Gioco a scelta L. 579.000	PERFECT STRIKER L. 169.900	TUROK L. 145.000	MARIO KART 64 L. 159.900

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i nostri prodotti
Telefona per ordinare e conoscere le ultimissime quotazioni !

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I prezzi si intendono IVA inclusa e suscettibili a variazioni.

Tutti i loghi e i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO MD + 2 joypad di cui 1 a 6 bottoni + 15 cassette tra cui: The Lion King, Mortal Kombat 3, Virtual Racing, NBA Jam, Tasmania, Mighty Max, Fifa 95; ed inoltre adattatore per cassette giapponesi, brasiliane, americane ed europee. Tutto a L. 300.000 trattabili.
Fabio - tel. 031/210298 dalle 19.30 alle 21.30

VENDO i seguenti CD per Sony PSX versione pal: Philosoma L. 40.000, Novastorm L. 30.000, Parodius L. 30.000, Project Overkill L. 70.000, Crash Bandicoot L. 80.000, Tekken L. 40.000, Ridge Racer Revolution L. 50.000 ed altri in blocco a L. 400.000. Tutti con manuale d'istruzioni in italiano, trucchi e tutti usati pochissimo.
Luca - tel. 049/9100100 ore pasti

VENDO console SNES 16 bit (pal) + 2 joypad + i seguenti giochi: Doom (pal) L. 60.000, Theme Park (pal) L. 60.000, Euro Football Champ. (pal) L. 40.000, Street Fighter 2 (pal) L. 30.000, S. Mario All Stars (pal) L. 35.000, Road Runner (pal) L. 40.000, Fifa '96 (pal) L. 65.000 ed altri. Scambio il tutto per un Sony PSX (pal o universale) con almeno un CD. Offerta valida in tutta Italia.
Salvatore - tel. 0971/470645 (PZ)

VENDO console Sega MD + 2 joypad a L. 100.000 e 19 giochi da L. 30.000 a L. 70.000. Il tutto a L. 700.000 o separatamente. Massima serietà.
Matteo - tel. 051/767232 ore pasti serali

VENDO/scambio per Seag Saturn i seguenti giochi: Athlete King (euro), Wing Arms (euro), Virtua Racing (euro), True Pinball (euro), Vampire Hunter (jap). Cerco i seguenti giochi: Daytona Remix, Need for Speed, Die Hard Trilogy, Ultimate MK ed altri. Cerco anche una PSX a buon prezzo.
Dino Sacco - via Idria, 47 - 96015 Francofonte (SR)
tel. 095/7842349 dopo le 18 sab. e dom. dopo le 13

VENDO SNES + 2 joypad + cavo scart + 6 giochi a L. 300.000. Vendo Neo Geo + 10 giochi a L. 200.000.
Marco - tel. 0382/570888

VENDO SNES americano + 2 pad con i seguenti giochi: Street Racer, Wild Guns, Wario's Woods, NBA Jam, Super Street Fighter II, Super Mario Kart, Mr. Nutz, Killer Instinct, Topolino L. 500.000 trattabili. O scambio con PSX con 1 gioco.
Luigi - tel. 0828/354718

VENDO/scambio/cerco giochi per Saturn, cerco anche PSX usata.
Luca - tel. 0376/70868 ore pasti

VENDO in blocco o separatamente SNES pal + control pal (completo di cavi, trasformatore ecc.) a L. 120.000 + gioco a L. 150.000. Vendo inoltre MK, Super Metroid con Player's Guide, Super James Pond, Bubsy, Micro Machines a L. 40.000 cad. o in blocco a L. 300.000.
Emiliano - tel. 0982/75229 ore serali

VENDO giochi per PSX, ho a disposizione tantissimi titoli compreso le utlime novità: Tomb Raider, Winning Eleven 97, Rage Racer, Pandemonium, Fifa 97. I giochi sono quasi tutti in versione Usa o Jap. Assicuro e chiedo massima serietà. Annuncio sempre valido.
Gianni - tel. 081/5861528 dalle 10 alle 15

VENDO/scambio/cerco cartucce per SNes e MD ottimi titoli, prezzi modici.
Tony - tel. 081/5524103

VENDO per SNES le seguenti cartucce come nuove. Usa: Killer Instinct, Donkey Kong C., The Addams Family, Tiny Toon's Adven., Shangay II, Street Fighter II, Street Combat. Jap: Il Cavernicolo + adattatore universale. Tutto in blocco a L. 500.000. Anche separatamente.
Maurizio - tel. 0330/694401

VENDO per Nintendo 64 i seguenti titoli: Mario Kart R e J. League Perfect Striker a L. 150.000. Massima serietà.
Gianpaolo - tel. 0463/979991 dalle 17 in poi

VENDO/scambio giochi per PSX. Ho a disposizione Crash Bandicoot (usa), Ayrton Senna Kart (jap), Black Dawn (usa), Space Hulk (pal) ed altri.
Marco - tel. 0173/979366

VENDO/scambio/cerco giochi per Neo Geo e Neo Geo CD. Cerco in particolare questi giochi solo su cartuccia: Samurai 3, King 95, Fatal Fury 3, Spinmaster, Power Spikes 2 (o Super Volleyball). Se inoltre volete far parte del Neo club telefonatemi.
Marco - tel. 0165/552939 ore pasti

VENDO/scambio i migliori RPG e piattaforme per SNES: Final Fantasy II e III, Chrono Trigger, Super Mario RpG, Breath of Fire I e II, Secret of mana, Donkey Kong Country II e III, Yoshi's Island, Kyrbi's Fun Pack e tanti altri. Prezzi interessanti. Cerco in particolare: Iufia I e II, The 7th Saga, Robotrek, Terranigma ed altri.
Luca Vizzaccaro - via Arigni, 105 - 03043 Cassino (FR)

VENDO i seguenti giochi per PSX pal: Wipeout 2097 e Slam Jam 96.
Tel. 0347/3518912

VENDO 27 cassette tra cui Killer Instinct 1 e 2, L'Uomo Ragno, Dragon Ball 2 e 3, Soccer + GB a sole L. 280.000.per i primi 10 in regalo 10 riviste di Game Power.
Vittorio De Simone - via S.S. per Voghera - 15057 Tortona (AL) dopo le 20

VENDO/scambio Super Famicom + 2 pad + 2 adattatori a L. 120.000; Mario Kart (usa) L. 30.000, Dragon Ball L. 35.000, Final Fantasy 3 (usa) L. 45.000, Earthworm Jim 2 (usa) L. 30.000. Sono disposto a scambiare tutto con giochi o accessori per Nintendo 64. Inoltre vendo/scambio giochi e accessori per PSX.
Alessandro - tel. 0825/30109 - Fabio - tel. 0825/21971

VENDO per PSX i seguenti giochi: Soul Edge, Bubsy 3D, X2, Rage Racer, Namco n. 4, Dark Forces, Ridge R. R., Olimpic Soccer, Topolino Mania, Toshinden 2 e 3, Fade to Black, Final Fantasy VII ed altri.
Massimo - tel. 0583/709887 ore pasti

VENDO Ultimate MK 3 (euro) a L. 55.000 o scambio con Nights, Die Hard Trilogy, Shinoby X, Toshinden U.R.A., Panzer Dragon 1 e 2, Alien Trilogy, Exumed, Golden Axe: The Duel, Men: Children of the Atom ed Street Fighter Zero 2.
Matteo - tel. 030/941103

VENDO per U64: Killer Instinct Gold (jap) a L. 120.000, Japan League Perfect Striker (jap) a

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 150.000, Mario Kart 64 (jap) a L. 150.000.
Leo - tel. 0583/75471

VENDO/scambio/cerco giochi per PC Engine di ogni genere (card o CD). Vendo inoltre Dragon Ball e Mazinga per SFamicom in perfette condizioni. Max serietà, annuncio sempre valido.
Cristian - tel. 0331/589120

VENDO per PSX euro: D. Derby 2 L. 70.000, Wipeout 2097 L. 70.000, Twisted Metal L. 50.000, Crazy Ivan L. 50.000 o scambio con Gunship 2000, Resident Evil, Descent.
Elena - tel. 0341/220427 ore pasti

VENDO Sega MD 2, completo di cavo scart, 2 joystck, cavo per TV L. 100.00, Super Street Fighter 2 + NBA Jam completo di mega key L. 80.000, Terminator 2 completo di cannone L. 70.000, Lethal Enforces completo di pistola L. 60.000, Lion King L. 50.000, Robocop vs Terminator L. 50.000, Spiderman Xmen L. 50.000, Sonic 2 L. 30.000, il tutto vendibile anche separatamente.
Alessandro - tel. 099/5993298 ore pasti

VENDO per Saturn: Fifa Soccer 96 L. 45.000, Daytona Usa L. 45.000. Oppure in blocco L. 80.000 comprese spese di spedizione.
Giampietro - tel. 06/9695290 dopo le 20

VENDO giochi per PSX Usa e Jap.
Michele Balboni - via Alberazza, 33 - 44045 Renazzo (FE) - tel. 051/909276

VENDO SNES con Super Mario World, Super Mario Kart, Super Mario All Stars, Yoshi's Island, S.S.F. 2 e S. game Boy, con S. Mario Land 1, 2 e 3, Donkey Land 1, in blocco a L. 400.000. In regalo Nintendo 8 bit con Goal! e 4 giochi per GB.
Andrea - tel. 045/7514972

VENDO/scambio/cerco videogiochi per SNes, MD, PSX Saturn solo originali ed a prezzo di mercato (no ad assurdità tipo giochi a 16 bit a L. 100.000. Annuncio valido per le zone di Verona e di Milano.
Roberto - tel. 045/575651

VENDO preferibilmente in Campania, Wipeout 2097 (pal) per PSX a L. 65.000, Bubsy (pal) e Cool Spot (pal) per SNes a L. 40.000 e Yoshi's Island (pal) a L. 60.000.
Costantino - tel. 081/8111812

VENDO, causa inutilizzo, Sega MD 2 (italiano) in perfette condizioni, con cavo antenna RF, alimentatore, joypad 3 tasti, scatola e istruzioni originali. Il tutto ancora in garanzia a L. 150.000. In omaggio regalo la cartuccia The Lawnmower Man.
Sandro - tel. 0368/469743 dopo le 18

VENDO i seguenti giochi versione pal per PSX tutti originali e in ottime condizioni: Casper, Toshinden 2, Crash Bandicoot, Command & Conquer.
Matteo - tel. 0368/3262908

VENDO Nes 8 Bit pal con 2 joypad, 1 pistola Zapper, 2 cassette: Super Mario 1 + Duck Hunt, Il Re Leone. Solo interessati, astenersi perditempo!!! Vero affare: solo L. 150.000 trattabilissime. Cerco inoltre giochi per MD in particolare: Primal Rage, Earthworm Jim 2, Mortal Kombat 3 e Pitfall; se ci sono altri giochi contattatemi lo stesso.
Fabio - tel. 0735/753181 ore pomeridiane

VENDO Sega Saturn europeo, completo di 2 joypad, converter e 11 giochi (Sega Rally, Guardian Heroes, Dragon Force, Daytona 2, Nightwarriors, Hang On GP 96, Metal Fighter Miku ed altri), il tutto come nuovo a L. 800.000. Vendo anche i giochi separatamente. Vendo inoltre titoli PSX ce cerco novità per Neo Geo.
Leonardo - tel. 041/445126

VENDO per Sony PSX il nuovissimo gioco Toshinden 3 versione pal a sole L. 70.000, Sailor Moon versione jap a L. 50.000 oppure scambio uno dei titoli con il GdR per Saturn, Magic Knight Rayearth o per il gioco Dragon Ball Z. Per il gioco M.K. Rayearth sono disposto a pagare! (purché sia una cifra onesta!).
Paolo - tel. 0187/648897

VENDO per Sony PSX pal: Tekken a L. 40.000, Rayman a L. 40.000, Toshinden 2 a L. 60.000, Philosoma a L. 40.000, Batman Forever a L. 70.000, Topolino e le sue avventure a L. 40.000. Vendo inoltre molti titoli e Action Replay per Mega Drive a partire da L. 30.000. Disponibile console 32 X e giochi prezzo da concordare.
Tiziano - tel. 050/772720 dalle 19 in poi

VENDO PSX pal, nuovissima, con: Tekken 2, Olympic Soccer, Fifa 97, Formula One + 2 joystick + 3 CDDemo a L. 980.000 trattabili. Oppure vendo Sega Mega Drive II (nuovo) con: Samurai Shodown, Primal Rage, World Championship Soccer 2, Spiderman, Rise of the Robots a L. 350.000 trattabili.
Samuele - tel. 0131/953139 dalle 13 alle 14 o alle 19

VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi: Super Mario 64 versione Usa L. 70.000, MK Trilogy versione Usa L. 100.000, Perfect Striker versione Jap L. 180.000.
Simone - tel. 031/660092 dalle 18.30 alle 20.30

CERCO

CERCO per Sega Saturn euro col demo a prezzi ragionevoli.
Dino Cevallos - via Santa Rita, 44 - 30030 Chirignago (VE)

CERCO disperatamente Super Mario Bros 2 per Nintendo (it) 8 bit. Pago fino a L. 30.000 se in buone condizioni avviso solo per i residenti a Bari.
Marco - tel. 080/5234050 dalle 15 alle 20

CERCO disperatamente il gioco Super Parodius per Snes (pal version). Aitatemi! Marco - tel. 0434/758909 a qualsiasi ora!

CERCO Time Gal (jap) per PSX ad un buon prezzo.
Massimo - tel. 080/5537364 dalle 15 in poi

CERCO disperatamente per Sega Saturn Dragon Ballz Legend. Inoltre cerco per GB i seguenti giochi: Gargoyle's Quest, The Battle of Olympus e Final Fantasy 2. Si richiede max serietà.
Antonio - tel. 091/421027 dalle 16 alle 23

SCAMBIO

SCAMBIO/vendo/cerco giochi per PSX (pal), disponibili: Wipeout 2097, Ridge Racer Revolution, Soviet Strike, Resident Evil ecc. con True Pinball, Tomb Raider, D. Derby 2.
Maurizio - tel. 015/94751 ore pasti

SCAMBIO per PSX pal il gioco Warhawk per Bust A Move 2 o vendo a L. 35.000. Inoltre vendo A600 con molti dischi, drive esterno e moltissimi accessori a prezzo interessantissimo o scambio con Neo Geo CD2.
Giancarlo - tel. 080/3978031 ore pasti

CONTATTI

Cerco ragazzi e ragazze di età possibilmente compresa tra i 18 e i 30 anni accomunati dalla passione per i videogames per fondare un Nintendo club, come luogo di incontro o di scambio di giochi, con la possibilità anche di scrivere una nostra rivista. Ribadisco la volontà dell'iniziativa di essere soprattutto occasione di nuove amicizie.
Andrea - tel. 02/66102235

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME OVER

ELLA SERA

70312

9 771120 498006

scelto nelle file dell'opposizione, ma gli scontri si diffondono al Nord

arga, Tirana trema

iate il Paese. L'Italia media ancora

ANDREA MININI

DAVIDE CANDIANI

CHI LI HA VISTI

I due ragazzi nelle foto qui sopra sono scomparsi ormai da alcune settimane, gettando nello scompiglio la vita delle loro famiglie e dei loro amici. L'ultima volta sono stati visti nei pressi del Castello... Sforzesco. Chiunque abbia informazioni a riguardo si metta in contatto con il numero verde 116677-342561

CON IL «CORRIERE»

OGGI

La guida di Napoli
Ultimo appuntamento

In regalo il fascicolo conclusivo della guida turistica illustrata

DOMANI

«Sette»

In copertina Alessandra Ferri fotografata da Fabrizio Ferri

e «Tv Sette»
In copertina Cristina Parodi e l'inchiesta «Mamme in carriera»

estra, Ppi e Lega. Bocciata la linea della Quercia favorevole alla legalizzazione

con il Polo, sinistra battuta

Il caso Scalfaro

Quei giuristi ulivisti e doppiopesisti

PIERO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOTRON X

Da un classico del passato un successo del presente. Una nuova versione di uno dei più gettonati titoli della Midway rivisto in chiave poligonale con l'ausilio delle tecniche grafiche più moderne. Affrontate tutti i livelli infestati dai robot ed eliminateli tutti per riuscire a salvare gli ultimi rappresentanti del genere umano!

- **190 LIVELLI DI AZIONE INCONTENIBILE**
- **COLONNA SONORA DA DISCOTECA DA "URLO"**
- **GRAFICA POLIGONALE RICCA DI EFFETTI "PSICHEDELICI"**
- **POSSIBILITÀ DI MUOVERSI E SPARARE IN DIREZIONI DIFFERENTI**

MIDWAY

PlayStation

HEXEN™

Il male è risorto: la maledizione dei tre Serpent Rider è tornata a colpire. Solo voi potrete fermare questi malefici demoni.

- **ESPLORAZIONE DEI LIVELLI NON LINEARE**
- **TRE CLASSI DI PERSONAGGI TRA CUI SCEGLIERE: GUERRIERO, CHIERICO E MAGO**
- **QUATTRO DIVERSE ARMI PER OGNI SINGOLA CLASSE E NUMEROSI OGGETTI MAGICI DA USARE**
- **TONNELLATE DI MOSTRI DIFFERENTI ED ENIGMI DA RISOLVERE**

PlayStation

id

RAVEN

HALIFAX

DISTRIBUTORE

Nei migliori negozi di Videogames

http://www.oldgamesitalia.net/

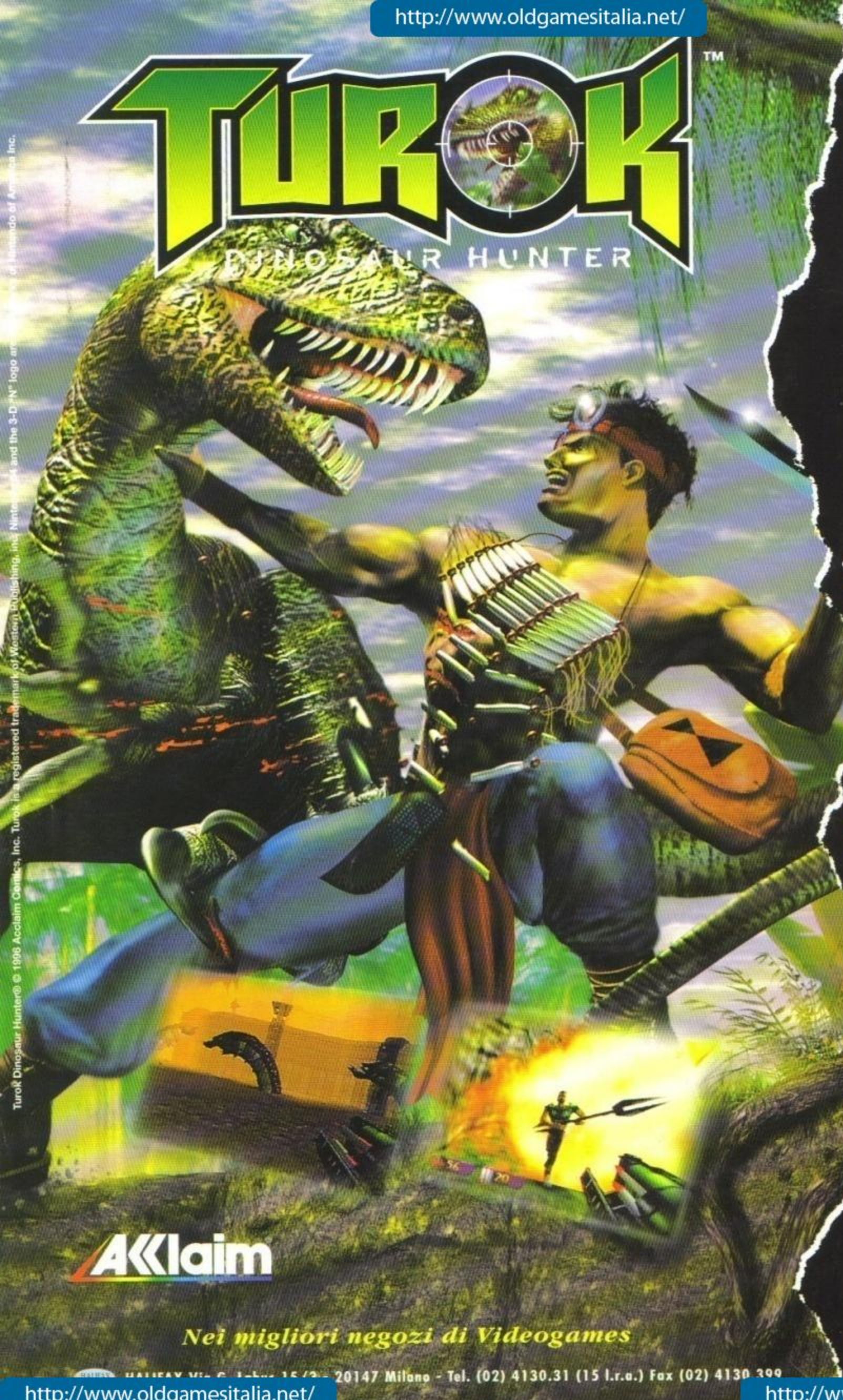
Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUROK™

DINOSAUR HUNTER



Turok, cacciatore di dinosauri, ha una missione da compiere. Lo attende un lungo viaggio attraverso il tempo in cui dovra', confrontandosi con terribili antagonisti, risolvere complicati enigmi. Sua e' la capacita di nuotare, arrampicarsi e lanciarsi in tremendi confronti con dinosauri mutati da una malvagia tecnologia aliena. Tuo e' il compito di tirarlo fuori da quell'inferno... vivo

- **IL PRIMO SHOOT-EM' UP TRIDIMENSIONALE PER NINTENDO 64**
- **UTILIZZA UN ARSENALE DI ARMI MAI VISTO! SCEGLI TRA COLTELLI, FUCILI A POMPA, ARTEFATTI ALIENI E PERSINO UN CANNONE A FUSIONE PER UN TOTALE DI 14 DIFFERENTI ARMI!**
- **VIAGGIA ATTRAVERSO 8 DIFFERENTI LIVELLI E SCOPRI SEZIONE BONUS CHE CELANO ULTERIORI SEGRETI**
- **INCREDIBILI SEQUENZE DI COMBATTIMENTO CORPO A CORPO CONTRO GIGANTESCHI DINOSAURI-CYBORG**
- **GRAFICA SPAVENTOSA! SPETTACOLARE USO DI EFFETTI GRAFICI PROFESSIONALI IMPLEMENTATI PER LA PRIMA VOLTA IN UN VIDEOGIOCO!**

NINTENDO 64

Acclaim

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Turok Dinosaur Hunter® © 1996 Acclaim Comics, Inc. Turok is a registered trademark of Westwood Publishing. Inc. Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc.

HALIFAX Via G. Labus 15/2 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/